PLANETstation

REVISTA INDEPENDIENTE 100% PLAYSTATION™ Y PS2™

ESPECIAL FINAL FANTASY X

¡REPORTAJE EXCLUSIVO Y PRIMERAS IMAGENES DE FINAL FANTASY XI!

LA LUCHA QUE VIENE

TEKKEN 4

TODAS SUS NOVEDADES AL DESCUBIERTO

SPIDERMAN 2: ENTER ELECTRO

VUELVE EL TREPAMUROS

SILENT HILL 2

EL TERROR MÁS REAL QUE NUNCA

KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL

EL GATO DE NAMCO LLEGA A PS2

NÚMERO 35 | 495 PTAS. 2,95 EUROS



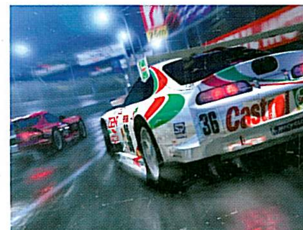
editorial aurum



ESTO ES FÚTBOL 2002
SONY INAUGURA LA TEMPORADA FUTBOLÍSTICA EN 128 BITS



TIME CRISIS 2
PLAYSTATION 2 DESENFUNDA SUS PISTOLAS CON UN ESTUPENDO ARCADE



GRAN TURISMO 3
CONSIGUE TODOS LOS COCHES GRACIAS A NUESTRA GUÍA

DESPEGUE

El sector del videojuego debe ser de los pocos que no han hecho ni huelga ni vacaciones (en verano, es difícil distinguir la delgada línea que separa ambas actividades) durante estas fechas. De otra forma, no conseguiríamos explicarnos el aluvión de jugosas novedades que las compañías nos han brindado este estío, ni la increíble lista de bombazos en la que han estado trabajando para alegrarnos este otoño que se presenta de lo más emocionante. Y si los españolitos de a pie podemos darnos por satisfechos con la salida de títulos como *Breath of Fire* y *Perro y Lobo* para nuestra agonizante PSX, o con el debut en PS2 de *Dark Cloud* y *NBA Street*, en Japón, para variar, han tenido un verano de lo más mágico gracias a la salida de *Final Fantasy X*. Aunque falte mucho para su salida por estos lares, esperamos que los especiales que os hemos preparado sobre esta última joya de Square y el futuro de la lucha en 128 bits, *Tekken 4*, os hagan más llevadera esta larga y dura espera, así como la vuelta al cole... y a la consola.

Planet@intercom.es



PLANETSTATION 35 OCTUBRE 2001
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Barcelona Tel.: 93 630 68 82 Fax: 93 652 45 25 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@retemail.es
Bajo licencia en lengua castellana de Play, propiedad de Paragon Publishing Ltd. © Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibón Zugasti | **JEFE DE REDACCIÓN** Óliver Méndez **REDACTOR** Nacho Fernández **DISEÑO GRÁFICO** Àlex Ortega
COLABORADORES Manel Calpe, Tonio L. Alarcón, Rubén Jiménez (redacción), Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón) **TRADUCTOR** Carles Sierra **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: Marta Romagosa C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06 Fax: 93 652 45 25 E-mail: ed.aurum@retemail.es MADRID: Alfredo López Tel.: 91 304 95 46 alfredo_aurum@yahoo.es
Rufino González, 26 28037 Madrid | **DISTRIBUCIÓN** Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **IMPRESIÓN** Rotographik - Giesa, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 PlayStation es una marca registrada propiedad de SonyComputer Entertainment

SOLICITADO EL CONTROL OJD











52 PERRO Y LOBO **80** TEKKEN 4



SOUL CALIBUR 2 Y RRVI SERÁN MULTIPLATAFORMA

Durante las últimas semanas los rumores sobre dos de los mayores bombazos que van a sacudir próximamente el mundo de los videojuegos se han ido sucediendo sin parar. No es de extrañar que las tres máquinas que van a intentar hacerse durante el próximo año con los favores de los jugones de todo el mundo quisieran asegurarse la presencia en su catálogo de dos títulos como *Soul Calibur 2* y *Ridge Racer VI*. Este par de joyas de Namco aparecerán finalmente tanto en PlayStation 2 como en GameCube y Xbox, pero durante algunos días no estuvo todo tan claro.

Todo empezó en el SpaceWorld que Nintendo celebró a finales de agosto. Allí se confirmó oficialmente que *Soul Calibur 2* vería la luz en GameCube e incluso se mostraron algunas imágenes del juego. Microsoft, por su parte, tenía previsto celebrar una conferencia el 27 de agosto en Japón y (aunque era un secreto a voces) en este evento confirmó la aparición del susodicho juego de lucha y de *Ridge Racer VI* en Xbox.

Ante estas confirmaciones el miedo se apoderó de todos los poseedores de una PlayStation 2. ¿Es que Namco iba a dejar de lado a la 128 bits de Sony? La respuesta no se ha hecho esperar y, tal y como estaba previsto desde principios de año, ambos juegos también aparecerán en Play 2. Al final parece que todo el mundo se ha quedado tan contento pero sobre todo se trata de una buena noticia para Namco, ya que la compañía japonesa ha comprobado como sus juegos son de los más cotizados del panorama videojueguil.









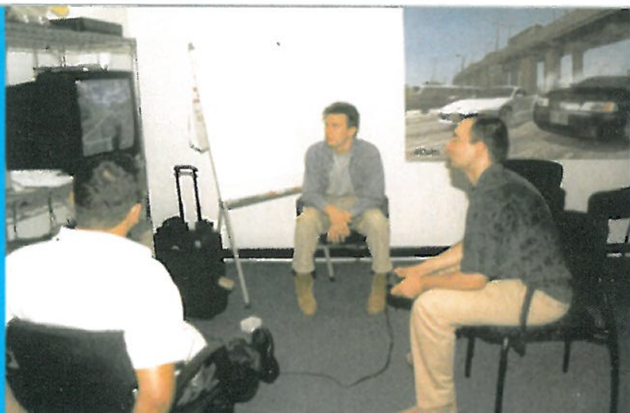
MOTO GP2 YA IMPRESIONA

Una buena noticia para nuestros lectores más *moteros*. Después del reciente anuncio oficial por parte de Namco de la aparición de la segunda parte de *Moto GP* durante el próximo mes de diciembre, Sony nos ha obsequiado con las primeras capturas del juego. En las imágenes ya se puede apreciar una de las mejoras introducidas en esta continuación: los gráficos son aún más espectaculares y suaves que en el título original, algo que parecía tremendamente difícil.

Sin embargo, las innovaciones no se van a quedar aquí. Para hacer cambiar de opinión a los que criticaban la escasa duración de la primera parte, esta vez van a incluirse más circuitos (Catalunya y Hassen incluidos) y una jugabilidad más elaborada.

Además se rumorea que, por una vez, *Moto GP 2* podría ver la luz primero en Europa y después en el resto del planeta.

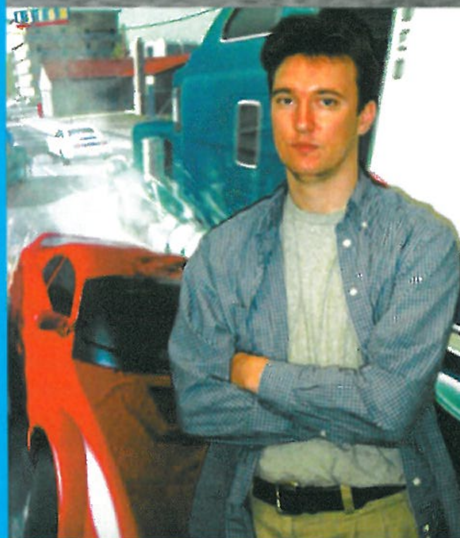





BURNOUT: PISA EL ACELERADOR

El pasado día 28 de agosto Acclaim nos presentó en sus oficinas de Madrid un arcade de conducción, con velocidad, adrenalina y mucho riesgo: *Burnout*. Alex Ward, desarrollador del juego, nos explicó sus principales características mientras conducía a toda velocidad un deportivo por una ciudad virtual.

Burnout no contempla una conducción realista de los vehículos, apostando por un manejo sencillo y asequible, sin complicaciones, prácticamente arcade, desde el primer momento. Y además de esta sencillez, cabe destacar sobre todo lo espectaculares y verosímiles que resultan los accidentes, que mostrarán desde diversos puntos de vista hasta el más mínimo detalle de los desperfectos que se produzcan. En definitiva, se acerca a toda velocidad a nuestras PS2 un desconocido pero asombroso juegazo.





SNAKE SE PREPARA Y KOJIMA DESMIENTE RUMORES

El mes pasado os adelantábamos que *Metal Gear Solid 2* vería la luz primero en Estados Unidos y un mes más tarde en Japón. La noticia no dejaba de resultar sorprendente, ya que lo normal es que los suertudos nipones disfruten de los juegos antes que nadie, pero después de la confirmación de las fechas oficiales ya no tenemos ninguna duda. Snake se estrenará en las PS2 americanas el 13 de noviembre, mientras que no visitará las japonesas hasta el 13 de diciembre. De la aparición del juego en Europa no se sabe nada, aunque todo apunta a que tendremos que esperar hasta principios del 2002.

Por otra parte, Hideo Kojima, el padre de la criatura, ha realizado unas interesantes declaraciones a la revista EGM sobre la posibilidad de una posible versión del juego para GameCube. Según el creador de la saga *Metal Gear*, la razón por la que ha escogido la consola de Sony es simplemente el éxito que tuvo la primera parte en la gris. Para Kojima es mucho más importante la audiencia que puede tener una máquina que su potencial técnico y en su opinión las consolas de Nintendo siempre se han dirigido a un público más joven. Parece que los usuarios de GameCube no van a disfrutar de momento con las andanzas de Snake.

UN ECTS DESCAFEINADO

Cuando estéis leyendo esta líneas, el ECTS ya se habrá celebrado (esta edición tenía lugar del 2 al 4 de septiembre). Como cada año en el próximo número os informaremos ampliamente de todo lo que allí suceda, pero por lo que parece la anteriormente carismática feria londinense ha perdido una gran parte de su interés.

La lista de ausencias es bastante extensa y en ella figuran Microsoft, Nintendo y Sony. Estas dos últimas compañías han decidido presentar sus novedades en sendos shows paralelos que se celebrarán en Londres durante las fechas de la feria, mientras que la empresa de Bill Gates ni siquiera estará presente en la capital inglesa. De entre el resto de distribuidores y desarrolladores destaca la ausencia de Activision, Infogrames, Eidos, Sega, Codemasters, THQ o Electronic Arts.

Parece que el ECTS está pasando por momentos difíciles y una de las principales razones podría ser que las relaciones entre la organización y las compañías no han sido muy fluidas que digamos durante los últimos años. Esperamos que las cosas se arreglen pronto, porque sino la feria europea más importante del mundo de los videojuegos verá peligrar su continuidad.



BREVES

INTERNET EN EL VIEJO CONTINENTE

Los planes de la incorporación de las capacidades online de la PlayStation 2 en Europa empiezan a concretarse. Phil Harrison, vicepresidente de desarrollo de Sony Europa, ha anunciado recientemente que se empezarán a realizar las primeras pruebas en Inglaterra durante el próximo mes de noviembre. Además, el disco duro de la Play 2 probablemente se pondrá a la venta en el viejo continente con algunos meses de conexión al servidor de juego en red que pondrá en marcha Sony.

ACTIVISION APUESTA POR LOS SUPERHÉROES

Después de hacerse con los derechos para producir juegos basados en personajes tan conocidos como Spiderman o la Patrulla X, Activision va a seguir apostando por los superhéroes de la Marvel. La compañía americana ha comprado ahora la licencia de otros dos cómics míticos: Iron Man y Los Cuatro Fantásticos. La idea es desarrollar títulos que aparecerán en formato PC y en diversas consolas próximamente.

HEAD HUNTER SE ADELANTA

Aunque últimamente parecía que el proyecto (por lo menos en cuanto a la Dreamcast se refiere) estaba a punto de cancelarse, *Head Hunter* va a ver la luz antes de lo esperado. Este prometedor juego desarrollado en Europa aterrizará en las tiendas, en versión para la consola de Sega, durante el mes de octubre. La edición de PlayStation 2, por su parte, estará lista para el mes de diciembre.

EL FUTURO DE *SOUL REAVER*

La saga *Soul Reaver* es una de las más populares de los últimos años y sus dos continuaciones están prácticamente finalizadas. Lo que no se había hecho público todavía era el destino de ambos títulos, ya que parece que ha habido alguna que otra pugna entre Sony y Microsoft por hacerse con estos nuevos lanzamientos de Eidos. Finalmente, *Blood Omen 2* aparecerá en PlayStation 2 y Xbox, mientras que Soul Reaver 2 será exclusivo de PlayStation 2.



EL DVD YA TIENE MANDO OFICIAL

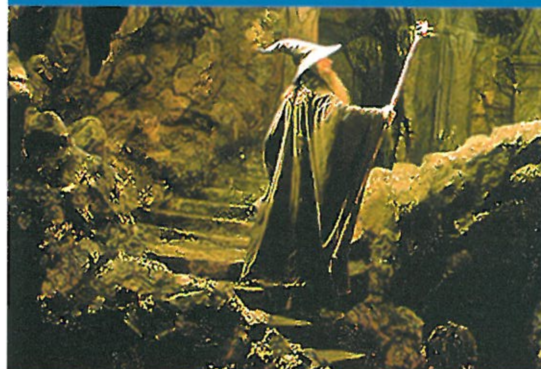
Desde ahora, va a resultar mucho más fácil aprovechar las capacidades DVD de la PlayStation 2. Aunque ya existía algún que otro modelo en las tiendas, ahora Sony ha puesto a la venta por fin el mando a distancia oficial de la consola, al módico precio recomendado de 4.990 pesetas. Además de los clásicos botones de este tipo de aparatos (play, stop, pausa...), el *DVD Remote Control* también incorpora los de la Play 2.

De esta manera, en el periférico también se han incluido los cuatro botones delanteros, los cuatro traseros e incluso las teclas Select y Start. Por fin contamos con el aparato ideal para tumbarnos en el sofá y sólo levantarnos para reponer el plato de palomitas.

EA NOS TRAERÁ LOS ANILLOS

Ya falta poco, muy poco, para que por fin se estrene la primera parte de la trilogía de *El Señor de los Anillos.* Estas navidades descubriremos si la adaptación cinematográfica está a la altura de la magna obra de J. R. R. Tolkien, pero lo que sí está claro es que el desarrollo de videojuegos basados en el film va a ser un auténtico filón.

Finalmente Electronic Arts se ha llevado el gato al agua y ha conseguido los derechos de las tres películas. De hecho, la compañía ya ha anunciado que los títulos ya están en fase de desarrollo, aunque no hay fecha definitiva para su lanzamiento. EA tendrá que competir con los juegos de *El Señor de los Anillos* que producirá Sierra, ya que esta compañía se hizo hace tiempo con los derechos de los libros y también pondrá en las tiendas dentro de poco su propia visión del mundo de Tolkien.



LA DISCOTECA EN CASA

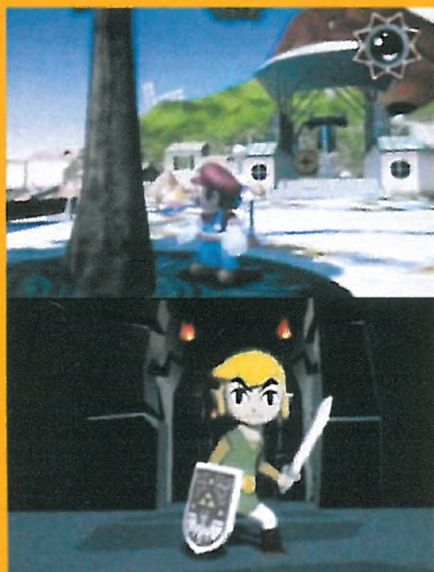
Si, después de visitar alguna que otra discoteca en verano, te has quedado con las ganas de ejercer de DJ, *Moderngroove Ministry of Sound Edition* es tu juego. Tras este título un tanto largo se esconde la posibilidad de disfrutar con 60 canciones de ritmos House, Breackbeat, Tecno, Trance o Garage de algunos de los DJ's más famosos del mundo. Entre estos artistas se encuentran Tall Paul, Ferry Corsten, Paul Jackson, Krafty Kuts y Paul Dakeyne. Cada uno de ellos ha puesto su granito de arena para ofrecernos más de 5 horas de música de uno de los sellos de música dance más importantes de todo el mundo.

Ministry of Sound también incluye la posibilidad de introducir en las canciones algunos de los 500 objetos animados en 3D que se sincronizan con la música en tiempo real. Incluso es posible aportar tus propias imágenes, fondos o textos para crear auténticos video clips.





NINTENDO MUESTRA SUS CARTAS



Nintendo ha sido la gran protagonista del último mes gracias a su SpaceWorld. La tradicional feria que la compañía organiza en Japón tenía este año más interés que nunca, ya que allí se debía demostrar el potencial de su prometedora GameCube y además se esperaba un aluvión de juegazos para la Game Boy Advance. Sin embargo, en el evento tampoco faltaron las sorpresas a las que nos tiene acostumbrados Nintendo.

Pero vayamos por partes. La portátil de Nintendo, sin aportar demasiadas novedades inesperadas, demostró que su catálogo de juegos va a ser impresionante. *Super Mario Advance 2, Z.O.E 2173: Testament, Sabre Wulf, Sonic Advance, King of Fighters, Tekken, Street Fighter Alpha 3*... La lista resulta extensa y augura un futuro prometedor a la Game Boy Advance.

En cuanto a su futura hermana mayor (cuyo lanzamiento japonés está previsto para el 14 de septiembre), prácticamente todas las novedades se presentaron en una conferencia previa a la feria que contó con la presencia del genial Shigeru Miyamoto. Allí se pudo admirar, por ejemplo, *Kirby Tilt'n'Rumble*. Este juego es una demostración de la compatibilidad entre la GameCube y la GBA, ya que se controla moviendo la consola portátil e incluso la acción va pasando del televisor donde tengas conectado *el Cubo* a la pequeña de Nintendo.

Además de esta virguería, destacaron también títulos como *Metroid Prime, FIFA 2002* o *Sonic Adventure 2*, aparte de los que ya se habían podido ver en el pasado E3 (*Luigi's Mansion, Eternal Darkness, Wave Race: Blue Storm*...). Pero la mayor sorpresa del SpaceWorld fue la proyección de las imágenes de *Mario Sunshine* (el salto de la saga a Game Cube, aunque en una temprana fase de desarrollo) y sobre todo el polémico nuevo *Zelda*.

Miyamoto sorprendió al mundo con un vídeo totalmente diferente al de la edición del año pasado en el que Link aparecía rejuvenecido y con una estética más próxima a los dibujos animados gracias a la sabia utilización de la técnica Cell Shading.



LOS POKEMON TENDRÁN SU PROPIA CONSOLA

Dispuestos a sacar todo el jugo a los *Pokemon*, Nintendo se ha sacado de la manga un nuevo aparato dedicado exclusivamente a estos monstruos de bolsillo. El artilugio contará con sus propios juegos en formato de mini cartucho y además se podrá conectar a otras consolas de este tipo e incluso a teléfonos WAP para descargar información de la red.

Los títulos previstos incluyen uno basado en puzzles, otro que se centrará en partidas de cartas y el inevitable pinball. El más curioso de ellos, sin embargo, es *Pokemon Party Mini*, ya que sacará partido del sensor de movimientos que incorpora esta pequeña máquina. La primavera del 2002 es la fecha prevista para el lanzamiento de la *Pokemon Mini* en el territorio europeo.

MICROSOFT ANUNCIA FECHA EN JAPÓN Y ACUERDO CON NAMCO



Microsoft ha aprovechado una conferencia que celebró recientemente en Japón para anunciar la fecha definitiva del lanzamiento de su flamante Xbox en el territorio nipón. El día escogido es el 22 de febrero del 2002. La previsión de la empresa del señor Gates es poder tener listos para esa fecha de 12 a 20 títulos.

Entre ellos seguramente no estará *Dead to Rights* (juego de Namco que en principio debía aparecer para PlayStation 2), pero Microsoft ha conseguido tener este título en exclusiva durante tres meses. Además, el acuerdo entre ambas compañías también establece que *Soul Calibur 2* y *Ridge Racer VI* tendrán su versión en Xbox, y un cuarto juego será confirmado próximamente.

LOS TENISTAS DE VIRTUA TENNIS 2



Ya ha sido confirmado el plantel de tenistas que estarán presentas en Virtua Tennis 2, la continuación del excelente simulador tenístico de Dreamcast. En el apartado masculino estarán Tommy Haas, Tim Henman, Yevgeny Kafelnikov, Thomas Enqvist, Patrick Rafter, Cedric Pioline, Magnus Norman y Carlos Moyá. Las tenistas (que se estrenan en esta continuación) son Venus y Serena Williams, Monica Seles, Lindsay Davenport, Mary Pierce, Jelena Dokic, Alexandra Stevenson y Arantxa Sánchez-Vicario. La recreativa del juego estará lista a finales de este año.

LA XBOX NO ESTARÁ SOLA



Cada vez se acerca más el día del lanzamiento de la Xbox en Estados Unidos (previsto para el 8 de noviembre) y en diversas tiendas online ya es posible reservar cinco packs diferentes con la consola de Microsoft. El más sencillo es el denominado Bronce y, además de la consola, ofrece dos mandos, una memory card, el mando DVD y tres juegos: *Halo, Dead or Alive 3* y *Oddworld: Munch's Oddysee*. El precio del pack, al cambio, es de unas 110.000 pesetas. A partir de aquí, los packs van añadiendo más juegos a los ya citados hasta llegar al más completo, denominado Ultimate. Éste incluye la friolera de 14 juegos (entre ellos están *Tony Hawk's Pro Skater 2x, Mad Dash* o *Project Gotham Racing*) a un precio de algo más de 220.000 pesetas. No es que resulte demasiado barato, pero con este pack los americanos pueden estar un tiempo sin comprar juegos.

PLANETA JAPÓN









PlayStation.2



RAPEANDO POR SEGUNDA VEZ

El pasado 30 de agosto salió en el mercado nipón la secuela de *Parappa the Rapper* (al parecer, el genial *UM Jammer Lammy* no fue la segunda parte, estrictamente hablando). Esta vez las peripecias musicales de Parappa, Lammy y compañía han sido trasladadas a Playstation 2. Este alocado título (recordemos que su autor, Masaya Matsuura, es responsable de genialidades como *Vib Ribbon*) tiene ahora algunas variaciones con respecto a la jugabilidad del original. Ahora utilizaremos nuevos y extraños objetos, y nos las tendremos que ver con un nivel de dificultad progresivo que se ajusta a la capacidad o destreza del jugador. El diseño de personajes es aún más original y rompedor que el de los anteriores títulos.





VUELVEN LOS DRAGONES

La compañía Enix ha decidido hacer una versión para PlayStation de *Dragon Quest IV*, título que apareció para la Nintendo 8 bits a finales de 1990 y que vendió más de tres millones de copias. Se prevé que salga a la venta a finales de este año al módico precio de 6.800 yenes (aproximadamente unas 11.500 pesetas). La principal diferencia respecto a la versión original será que contará con un entorno isométrico en tres dimensiones (como en la última entrega de la saga), dejando a un lado los sosos fondos en 2D.

RÁNKINGS

LOS MAS VENDIDOS JAPÓN, agosto 2001
(según Famitsu PS2)

1-NUNNA NO GOLF 3 (PS2) 522.712
2-FROM TV ANIMATION ONE PIECE (PSOne) 1.872.331
3-FINAL FANTASY X (PS2) 2.153.602
4-GRAN TURISMO 3 A-SPEC (PS2) 1.357.046
5-JYAKKYU POWER FULL PRO BASEBALL (PSOne) 178.323
6-REAL ROBOT (PS2) 27.897
7-GENERATION OF CHAOS (PS2) 30.705
8-MAGICAL SPORTS 2001 PRO BASEBALL (PS2) 8.189
9-SUMMON NIGHT 2 (PSOne) 96.834
10-KA (PS2) 145.646

LOS 5 MÁS ESPERADOS POR EL PÚBLICO JAPONÉS
(según Famitsu PS2)

1-XENOSAGA EPISODE 1 (PS2-NAMCO)
2-WILD ARMS ADVANCED 3rd (PS2-SONY)
3-SHIN SANGOKU MUSOU 2 (PS2-KOEI)
4-SAKURA TAISEN ON-LINE (PS2-SEGA&RED)
5-VIRTUA FIGHTER 4 (PS2-SEGA&CRI)

COMO UNA BALA

Una de las grandes pasiones de los usuarios japoneses son los simuladores de trenes. Es decir, ese tipo de juegos en los que podemos ponernos a los mandos de uno de estos gigantes del transporte y conducirlos por toda la geografía japonesa. La compañía Taito, dispuesta a complacer al público nipón, ha desarrollado *Densha de go!: Shinkansen*, título en el cual podremos conducir el prestigioso Shinkansen o 'Tren Bala'. Este título para PlayStation 2 está en las tiendas desde hace muy poquito: el 20 de septiembre.







PERIFÉRICOS PARA DAR Y TOMAR

Aprovechando el lanzamiento a finales de agosto de *Capcom vs Snk 2*, Ascii ha decidido fabricar dos nuevos modelos de mandos para Playstation 2, que salieron al mercado el pasado 13 de septiembre. El primero es un pad que consta de seis botones en paralelo (como el de la extinta Saturn) llamado de manera poco original *Six button fighting joypad*. El otro es el *Arcade fighting stick*, un controlador que cuenta con una amplia base y una palanca de juego al más puro estilo recreativa. Ambos modelos tendrán sus correspondientes versiones con ilustraciones de Capcom o Snk.

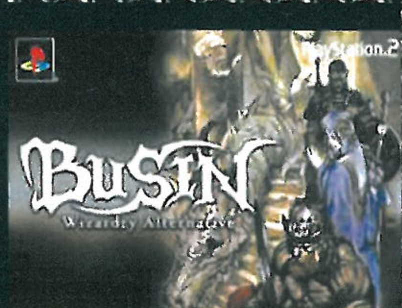
De igual manera, Ascii aprovechará la pronta aparición del juego *Best Play Professional Baseball* para lanzar al mercado un ratón que se conectará directamente al puerto USB de la Play 2.





BUSIN: WIZARDRY ALTERNATIVE

Atlus ha decidido hacer una versión para PS2 del clásico *Wizardry*, todo una eminencia en el mundo de los RPGs que apareció en 1981. Los agraciados usuarios japoneses podrán recorrer sus fascinantes mazmorras y lanzar todo tipo de sortilegios a partir del próximo mes de noviembre.















MAKEN SHAO

CUERPO, MENTE Y ESPADA

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **R&D1**
EDITOR **ATLUS**
DISTRIBUIDOR **¿LO HABRÁ?**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Maken Shao, aunque no ha sido un gran superventas, sí que cuenta con una gran cantidad de usuarios fieles. Este título, obra del prestigioso productor Cozy. O., forma parte de una famosa saga de juegos que nació a principios de los noventa llamada *Shin Megami Tensei* (*Persona* en EEUU).

Podríamos definir a *Maken Shao* como un shoot'em-up con perspectiva en tercera persona, algo que permite al jugador disfrutar de un control fluido y realizar movimientos especiales, esquivar disparos y adversarios e incrementar la interactividad con los escenarios. Para acabar con los enemigos utilizaremos un sistema que se llama 'fijación de pantalla': pulsando el botón L1, aparecerá un punto de mira sobre nuestro oponente (de manera parecida a los *Zelda* de N64) para que podamos apuntar mejor.

El apartado gráfico no está a la altura de las últimas maravillas que hemos visto en PS2, ya que la definición de las texturas deja bastante que desear y eso hace que la resolución sea baja y aparezcan bastantes píxeles. Por su parte, la banda sonora está muy lograda, con melodías de toques futuristas y cyberpunks que logran cuidadas atmósferas llenas de intriga, miedo y oscuridad.

MAKEN SHAO ES UN SHOOT'EM-UP CON PERSPECTIVA EN TERCERA PERSONA, ALGO QUE PERMITE DISFRUTAR DE UN CONTROL FLUIDO Y REALIZAR MOVIMIENTOS ESPECIALES

UN FUTURO DE LO MÁS DURO

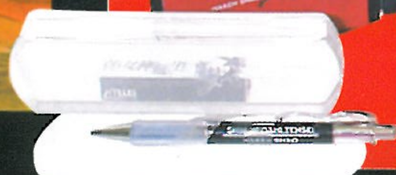
El argumento de *Maken Shao* está lleno de laboratorios secretos, científicos secuestrados y armas de última generación con espíritu propio. La guapa protagonista Kay sale en busca de su padre, un insigne científico que es raptado por una organización criminal. Tan ilustre intelectual es el creador de una espada inteligente que puede llegar a compenetrarse con su amo a través del espíritu. Para salvar a su progenitor, Kay y Maken (la espada) deberán atravesar más de medio mundo,









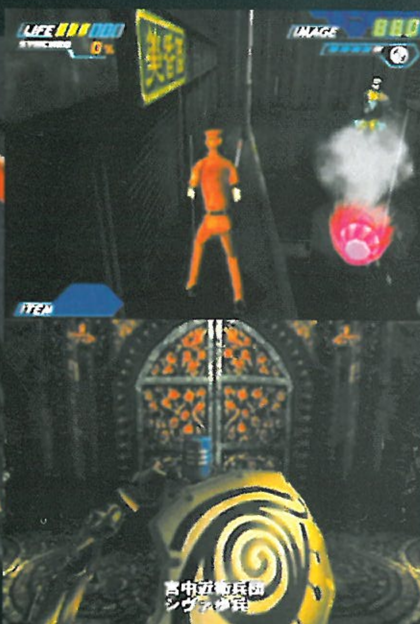


MERCHANDISING POR TODO LO ALTO

El lanzamiento en Japón de este *Maken Shao* vino acompañado de una buena retahíla de objetos de merchandising. Concretamente, como podéis apreciar en las fotos, junto al título de Atlus regalaban un póster, un bolígrafo y una postal con holograma.









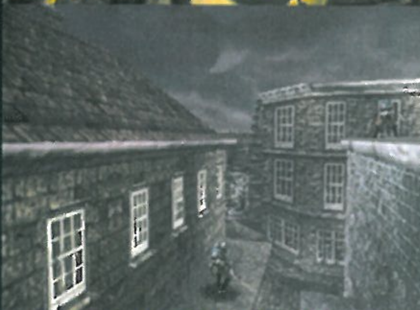
LA OTRA VERSIÓN

La versión original de *Maken Shao* salió en España bajo el nombre de *Maken X* el verano del año pasado para la 128 bits de Sega. Las diferencias más importantes que hay entre ambas versiones son la posibilidad de jugar ahora con una perspectiva en tercera persona y la mayor resolución gráfica que tenía la versión Dreamcast.

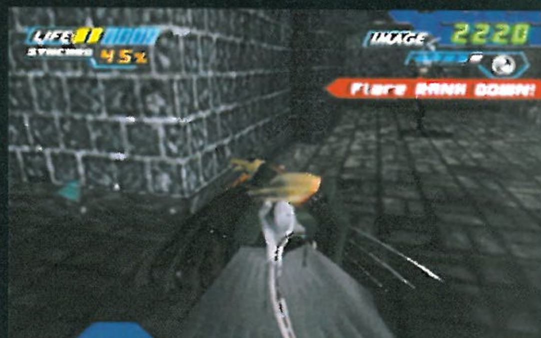
EL ARGUMENTO DE MAKEN SHAO ESTÁ LLENO DE LABORATORIOS SECRETOS, CIENTÍFICOS SECUESTRADOS Y ARMAS DE ÚLTIMA GENERACIÓN CON ESPÍRITU PROPIO

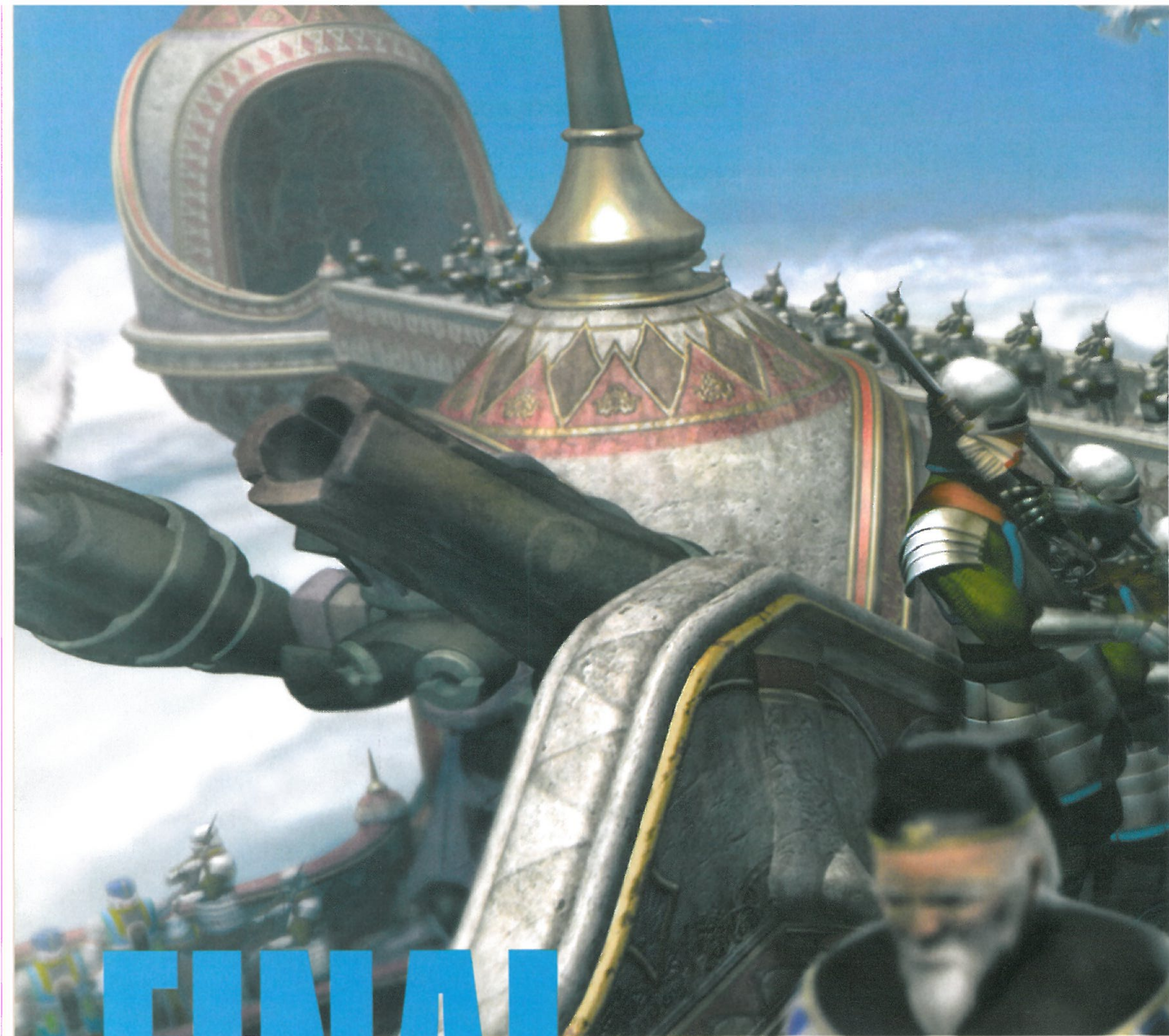
poseyendo las almas de sus enemigos y utilizando sus distintas habilidades para poder avanzar.

Ya que el juego de Dreamcast apareció en Europa, sería desde luego todo un detalle que algún distribuidor se atreviera a lanzar al mercado español este *Maken Shao*, un juego que gustaría tanto a los fans de la saga *Megami Tensei* como a los amantes de las buenas aventuras de acción.









especial

FINAL FANTASY X

¡QUE COMIENCE LA FANTASÍA!



¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SQUARE**
EDITOR **SQUARE EUROPE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA 2.002**

La novena entrega de la serie *Final Fantasy* supuso el fin de una brillante trayectoria en los 32 bits de Sony. Con *Final Fantasy X* Square ha querido demostrar que nos encontramos ante una nueva era tecnológica en el mundo de los videojuegos, desarrollando una de las primeras obras maestras a nivel técnico de PlayStation 2. Y es que juegos como *Gran Turismo 3* pueden tener unos gráficos que recrean la realidad con total perfección; pero *FF X* va mucho más allá y nos muestra un mundo propio increíblemente bello, plagado de personajes casi reales, escenarios extraordinarios y situaciones que ponen al límite los 128 bits de Sony. Si a todo ello le sumamos una historia absolutamente espectacular, muchos cambios jugables respecto a sus antecesores y el buen hacer del mismo equipo que desarrolló *Final Fantasy VIII*, sólo nos queda babear de admiración y preguntarnos por qué no podremos disfrutar de esta joya hasta el año que viene (¡¿por qué?!).

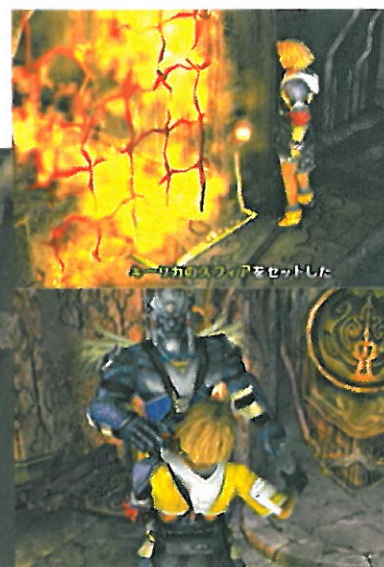
VER, JUGAR, DISFRUTAR

El juego comienza con una intro sencilla y elegante (y atención: ¡generada en tiempo real, nada de vídeos!), en la que vemos a los personajes principales del juego sentados alrededor de una hoguera. Tidus, presintiendo que ésa



puede ser la última vez que se vean, decide contar a sus compañeros la historia de lo que ha ocurrido hasta entonces... una historia que es la que justo en ese momento empezaremos a jugar en forma de *flashback*. Como deportista estrella de Blitzball (un deporte que se practica en una esfera de agua suspendida en el aire) lo primero que haremos con Tidus será firmar autógrafos. Momentos después de entrar en el estadio para jugar un importante encuentro, podremos ver un impresionante vídeo en el que Sin, el 'malo oficial' de *Final Fantasy X*, destruye el estadio y la ciudad de Zanarkand a ritmo de *trash metal*. Cuando controlemos de nuevo a nuestra estrella de Blitzball, iniciaremos una frenética y desesperada carrera junto a Auron destrozando cuantos

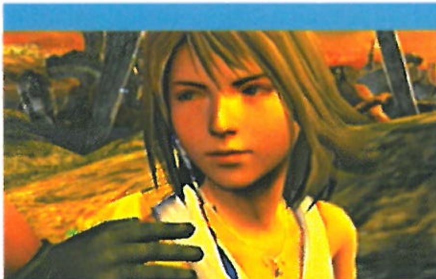
LAS EXPRESIONES FACIALES SON, SENCILLAMENTE, ESPELUZNANTES: POR FIN UN PERSONAJE DE VIDEOJUEGO MUESTRA EMOCIONES REALES Y CREÍBLES



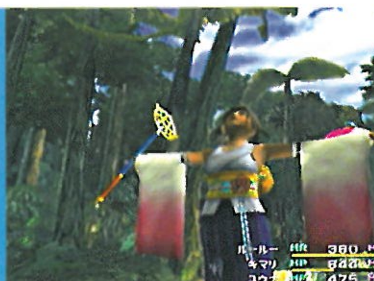








YUNA La encantadora Yuna tiene la capacidad de controlar a los poderosos Aeons, ya que es descendiente del gran invocador Braska. Prácticamente todos los protagonistas del juego quieren protegerla debido a que cuenta con poder suficiente para hacer frente al terrible Sin, y por ello tiene más guardaespaldas que un colchón Pikolín.



enemigos encontremos en nuestro camino. Por fin, llegaremos hasta el centro mismo de Sin que nos absorberá y teletransportará a... bueno, tampoco es cuestión de destripar uno de los misterios más interesantes de este juego ¿no? (además, estooo... ejem... la verdad es que tampoco nosotros tenemos todavía muy claro a dónde demonios nos traslada el malvado Sin).

En estos primeros minutos ya podremos disfrutar con uno de los grandes cambios gráficos del juego: los escenarios en tres dimensiones. Aunque unas pocas siguen siendo en 2D, la inmensa mayoría de localizaciones son poligonales. Se acabaron las cámaras fijas y los dibujos estáticos: ahora podremos ver escenarios que cambian en tiempo real o disfrutar con diferentes puntos de vista y planos asombrosos (ya podrían aprender otros, ejem, *Onimusha*, ejem). Además, esto permite que los combates se desarrollen en los escenarios por donde caminamos normalmente. O sea, si vamos caminando por una calle y aparecen unos monstruos pelearemos justo en el sitio donde nos crucemos con ellos, dando más realismo y dinamismo a las luchas. A pesar de



SE ACABARON LAS CÁMARAS FIJAS Y LOS DIBUJOS ESTÁTICOS: AHORA PODREMOS VER ESCENARIOS QUE CAMBIAN EN TIEMPO REAL O DISFRUTAR CON DIFERENTES PUNTOS DE VISTA Y PLANOS ASOMBROSOS





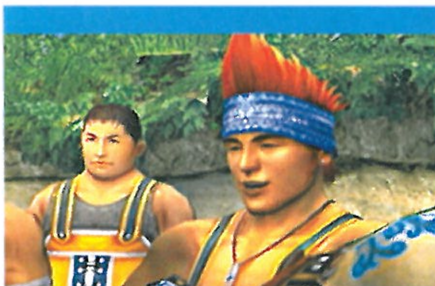
TIDUS El protagonista principal de *Final Fantasy X* es un formidable atleta profesional de Blitzball, algo que le viene de familia (su padre fue un famoso jugador de este deporte). Aunque parezca mentira, habla por los codos y sus frases favoritas NO son "El Blitzball es así", "No hay enemigo pequeño"o "La afición no me apoya". Curiosamente tiene la misma facilidad para dar patadas a una pelota que para manejar con gran maestría un enorme sable.

FIFA FANTASY X

Como en los anteriores *Final Fantasy*, la décima entrega cuenta con un mini-juego con el que pasar el rato entre aventura y aventura. Ahora podremos hacer algo bastante más movidito que jugar y coleccionar cartas (como en *FF VIII* y *IX*), ya que tendremos la oportunidad de jugar al extraño y trepidante deporte del Blitzball. Como si de un simulador de manager se tratara, nuestra principal misión en este minijuego será la de llevar el equipo de Tidus a lo más alto. Podremos participar en Ligas, Torneos o jugar partidos de Exhibición, todo ello mientras compramos y vendemos jugadores para mejorar nuestra cuadrilla.

Pero sin duda la parte más divertida del Blitzball la encontramos cuando saltamos al terreno (más bien piscina) de juego. Manejaremos 5 jugadores y un portero en una especie de juego de fútbol por turnos, en el que podremos realizar espectaculares chuts (al estilo de la serie *Campeones: Óliver y Benji*), tener violentos encuentros con los defensores o utilizar habilidades especiales como envenenar o hacer dormir a los contrarios. Y es que, en el mundo del Blitzball, parece que la principal regla es que no hay reglas.





WAKKA Otro destacado jugador de Blitzball, y entrenador del equipo Beside Auraka. Como con el sueldo de estrella del deporte no le llega para pagar las toneladas de gomina que necesita para peinarse (desde luego, los pelos que lleva son para echarse a llorar), decide pluriemplearse haciendo de guardaespaldas de Yuna.

PODREMOS CAMBIAR CUALQUIERA DE LOS TRES LUCHADORES DE NUESTRO GRUPO EN MEDIO DE UN COMBATE CUANTAS VECES QUERAMOS SIN QUE NOS GASTE EL TURNO



ello, se han mantenido los encuentros aleatorios en los que el juego carga un escenario concreto para la lucha como es habitual en la serie.

UN SISTEMA CON MUCHA PEGADA

Los que piensan que los combates de *Final Fantasy* eran un poco lentos y pesados se alegrarán al saber que Square ha introducido muchas innovaciones para hacerlos más ágiles. Aunque continúan siendo por turnos, habrá momentos en que nos parecerá estar en medio de rápidas y espectaculares luchas, gracias al buen hacer sobre todo de Toshiro Tsuchida, responsable de las batallas que ha trabajado en juegos como *Front Mission*. Nuestros héroes se mueven de manera mucho más veloz y responden antes a nuestras órdenes. En la parte superior derecha de la



LULU La misteriosa maga negra Lulu tiene dos misiones principales en la aventura: proteger a Yuna, a la que trata como si fuera una hermana pequeña, y mostrar el escote más provocador de la historia de los *Final Fantasy* (¡cómo cambian los tiempos!). Sus principales armas (aparte de las que más 'saltan' a la vista) son la magia elemental y sus curiosos muñecos de peluche, como un Mogu o un Cactilio con vida propia.

DIVERSIÓN Y TRADICIÓN

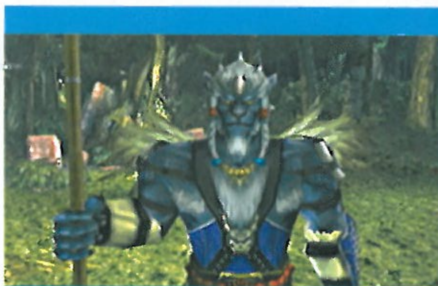
Final Fantasy X **tiene múltiples referencias a la cultura de Okinawa, una isla perteneciente al archipiélago japonés. Por poner un par de ejemplos, os diremos que el preciosista traje que luce la invocadora Yuna en el juego está basado en los kimonos tradicionales de esta región, y que la intérprete de la canción principal *Suteki da ne* es Rikki, una cantante oriunda de Okinawa. Y precisamente, en el dialecto tradicional de esta isla, 'Yuna' es el nombre de una flor, mientras que Tidus se puede traducir como 'Sol'. La sección cultural de *PlanetStation*, siempre velando por vosotros, os ha ofrecido esta primicia para que fardéis ante los colegas de saber más que nadie de *Final Fantasy X*. Gracias.**





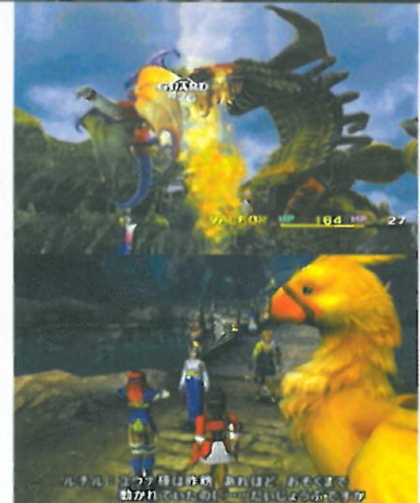






KIMAHRI RONSO Este joven hombre-león de pocas palabras y muchas tortas es (¡oh, sorpresa!) el principal guardaespaldas de Yuna. Como cualquier miembro de la tribu de los Ronso, es fuerte, ágil, feroz, gigantesco y azul como el perro de un pitufo. Como queda claro por su color de piel, puede utilizar magia azul y aprender las habilidades de los enemigos a los que se enfrenta.

AUNQUE LOS COMBATES CONTINÚAN SIENDO POR TURNOS, HABRÁ MOMENTOS EN QUE NOS PARECERÁ ESTAR EN MEDIO DE RÁPIDAS Y ESPECTACULARES LUCHAS



pantalla encontraremos una lista con los personajes y enemigos ordenados en función del orden en el que actúan, algo que nos facilitará muchísimo nuestro trabajo. Además, podremos cambiar cualquiera de los tres luchadores de nuestro grupo en medio de un combate cuantas veces queramos sin que nos gaste el turno. Por ejemplo: si nos enfrentamos contra un Bom de fuego, podremos hacer que Tidus salga y entre Lulu en la batalla para que lance un hechizo helado y derrote a tan peligroso enemigo. Este renovado sistema de combate se completa con la utilización de los nuevos movimientos Overdrive



AURON Junto al padre de Yuna este formidable guerrero y espadachín derrotó en su momento al temible Sin. Además de tener un dominio impresionante de su enorme sable, guarda muchos y sorprendentes secretos referentes al pasado y futuro de Tidus. Junto a éste y al gigantesco Kimahri, es el principal guerrero del grupo y uno de los personajes más poderosos con el que podremos contar a nuestro lado.

PARA NO PERDER EL RUMBO

Los juegos de la serie *Final Fantasy* no son lo que se dice un cúmulo de laberintos. Vamos, que hasta un topo sin gafas y con amnesia galopante sería incapaz de perderse en los sencillos escenarios de *FFX*. Es por eso que nos ha extrañado que Square ponga en pantalla como novedad un sencillo mapa de cada escenario. Para más inri, este mapa:

A) Está descubierto por completo (no hay nada oculto)

B) Muestra en todo momento nuestra posición y la de todos los puntos de grabación

C) Nos indica sin ningún tipo de duda adónde nos tenemos que dirigir

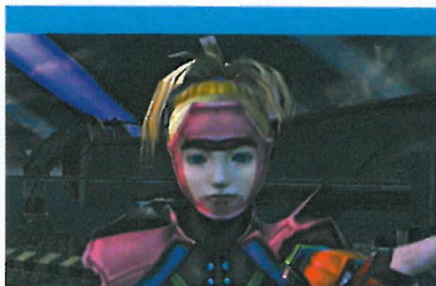
Aunque por suerte se puede desactivar este mapa en la pantalla de opciones, no sabemos si los de Square piensan que sus jugadores son algo limitaditos, o simplemente piensan en todos los públicos. Lo que sí está claro es que es una curiosa e interesante novedad en la saga.











RIKKU **Al igual que Yitán en *Final Fantasy IX*, Kidd en *Chrono Cross* o Robin Hood en Marbella, Rikku tiene una habilidad innata para 'tomar prestado' lo ajeno. Esta ladrona de gran corazón pertenece a la debilitada tribu Al Bhed, y además de robar se le da muy bien luchar contra enemigos mecánicos y pegar impresionantes puñetazos en el estómago a Tidus.**

(ataques muy poderosos que para activarlos tendremos que introducir una serie de combinaciones de botones) y la agilidad de las nuevas invocaciones.

UN LEJANO PLACER VISUAL

Sólo tenéis que echar un vistazo a las capturas que acompañan este especial para daros cuenta de que estamos ante un nuevo nivel técnico en lo que a videojuegos se refiere. Cada uno de los escenarios por los que nos moveremos está lleno de detalles, se mueven de una manera exquisita, son en su mayoría enormes y no hay niebla, desapariciones de polígonos o clipping (alguna ralentización puntual sí que hemos visto). Los personajes principales (los secundarios son otra historia) se mueven con una naturalidad no vista hasta la fecha ya que prácticamente se ha utilizado la captura de movimientos para cada escena



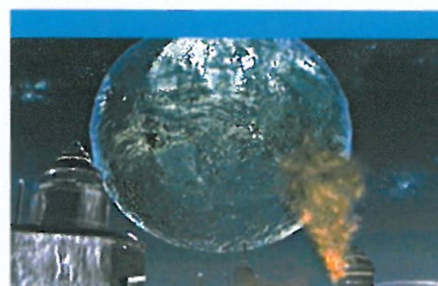




AQUÍ HAY TRUCO

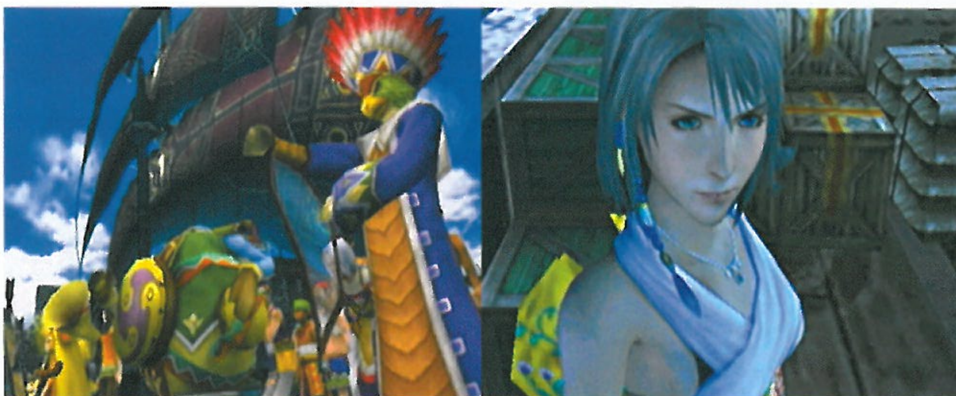
Animaciones faciales increíbles, efectos de pelo y ropa, texturas de una calidad nunca vista... Todas estas exquisiteces las podremos disfrutar cuando veamos en pantalla a nuestros protagonistas, ya que como podéis observar los secundarios están un poco menos 'trabajados'. Y es que ya sea por falta de tiempo, de ganas o de potencia de la máquina (nos inclinamos por la primera opción), los señores de Square han decidido utilizar el pequeño 'truco' de elaborar con el máximo detalle los personajes principales y dejar un poco de lado los de 'relleno'. No se puede negar que es una técnica efectiva, pero desde luego hay momentos en que estas diferencias cantan demasiado para tratarse de un título de esta envergadura. Comparad.





SIN **No tiene cara, no tiene forma, no tiene conciencia... pero tiene un destacado papel en *Final Fantasy X*: es el mal encarnado que los protagonistas deben destruir. Sin es uno de los malvados más inquietantes que hemos visto en un juego de rol, ya que no sabremos concretamente a qué nos estamos enfrentando. No es una persona o una cosa definida: es más bien una entidad, una fuerza terrible y maligna con forma de enorme esfera acuática. Sólo estaremos seguros de una única cosa: Sin debe ser detenido a toda costa... antes de que sea demasiado tarde.**







VINIERON DEL MÁS ALLÁ

¿Qué sería de un *Final Fantasy* sin espectaculares invocaciones? En esta ocasión, Yuna es la que tiene el poder de llamar a los poderosos Aeons, esas monstruosas fuerzas naturales que tanto nos ayudarán en los combates. Ahora las invocaciones son algo más cortas que nunca, aunque no han perdido ni un ápice de espectacularidad. Pero sin duda el cambio más grande sufrido por estos monstruos es que ahora no aparecen, realizan un ataque espectacular, y simplemente se van. En *Final Fantasy X*, cuando invoquemos un Aeon, éste se quedará a pelear mientras el resto de miembros del grupo menos Yuna se van corriendo en actitud, digamos, muy poco valiente. Cada uno de ellos puede hacer ataques físicos, utilizar habilidades especiales o lanzar magia. Y, al igual que los personajes, también tienen una barra de Overdrive; cuando ésta se llene, podremos realizar un devastador ataque. Como muestra, aquí tenéis los dos primeros Aeons que Yuna consigue en el juego:



VALFOR

Este extraordinario pájaro baja de los cielos con la furia y la rapidez de un vendaval. Dado que puede volar en el combate, tiene la capacidad de atacar enemigos alejados. Su Overdrive le permite lanzar un demoledor rayo de energía por la boca capaz de afectar a todos los adversarios que haya en pantalla.

EFREET

Un clásico de los *Final Fantasy*. Este demonio elemental de fuego emerge de un abrasador infierno, más terrible que nunca. El Overdrive de Efreet es uno de los golpes más espectaculares del juego: lanza dos bolas gemelas de fuego, las acompaña con un chorro de puro plasma, y remata la faena estampando un pedazo de suelo en las narices enemigas.



del juego. Las expresiones faciales son, sencillamente, espeluznantes: por fin un personaje de videojuego muestra emociones reales y creíbles, de manera superior a lo visto en *Shen Mue* para Dreamcast y sólo comparable a lo que disfrutamos en la demo de *Metal Gear Solid 2*. Gracias a todo ello y a la utilización de voces (¡por fin un *Final Fantasy* con voces!) el juego es capaz de mostrar dramáticas e impactantes escenas en tiempo real, sin tener que echar mano tan a menudo de los vídeos. Y qué vídeos. Hay que descubrirse ante la categoría de éstos: tienen calidad DVD, sonido digital Dolby 5.1, una planificación cinematográfica asombrosa... De hecho, son de una índole tan extraordinaria que sólo podrían equipararse a lo visto en la película *Final Fantasy* (curiosamente, también de Square... ¡todo queda en familia!).

La compañía japonesa lo ha vuelto a conseguir. Por un lado, ha logrado sorprender a medio mundo (japoneses casi todos, eso sí) con un título que ha roto moldes no sólo en cuanto a calidad gráfica, sino en las novedades jugables clásicas de la serie. Y por otra parte también ha conseguido que los usuarios occidentales, y en concreto los europeos, nos estemos mordiendo las uñas durante -como mínimo- 6 meses. Y eso que ni siquiera podremos disfrutar de una versión doblada al castellano, ya que todo apunta a que hasta aquí llegará un DVD con voces en inglés y subtítulos en cinco idiomas. Aún así, después de pasar horas y horas con la boca abierta ante la versión japonesa de *Final Fantasy X* sólo podemos deciros que vale la pena, y mucho, aguantar hasta el *final* para hacerse con esta piedra preciosa lúdica. Definitivamente, ha nacido una estrella.



KINGDOM HEARTS

DONALD SE PASA AL ROL

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SQUARE / DISNEY**
EDITOR **SQUARE**
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR**
LANZAMIENTO **2.002**

A estas alturas, que Square presente un nuevo RPG no os debe sorprender demasiado. Lo que sí resulta más novedoso es que esta vez la compañía japonesa se haya aliado con Disney para crear *Kingdom Hearts*. Tal y como pudimos ver en el trailer del DVD que acompaña a *Final Fantasy X*, la

KINGDOM HEARTS COMBINA PERSONAJES CON LA ESTÉTICA CARACTERÍSTICA DE DISNEY Y UNOS ENTORNOS MADE IN SQUARE

presencia de dos estilos tan diferentes ha tenido como consecuencia un juego de rol como mínimo original (y, en algunos momentos, incluso surrealista). Y es que su principal peculiaridad reside en que combina personajes con la estética característica de Disney y unos entornos *made in* Square.

El protagonista de la aventura es Sora, que intentará rescatar a sus amigos Riku y Kairi con la inestimable colaboración de, nada más y nada menos, que el pato Donald y Goofy. Para conseguirlo, deberán recorrer nueve mundos diferentes basados en películas de Disney tan conocidas



como Aladino, Tarzán o Pinocho y enfrentarse a algunos de los clásicos malvados de la factoría del tío Walt. Entre tanto viejo conocido, también harán su primera aparición estelar los Heartless, unos malvados seres que pueden cambiar de apariencia robando las almas y los corazones de sus víctimas.

Aunque no deja de resultar curioso ver al entrañable pato Donald repartiendo hechizos contra los malos de turno, el buen hacer de las dos compañías se deja notar en un juego que no veremos por aquí hasta el próximo año. ¿Estamos ante el inicio de una gran amistad?

EL PODER DE DUMBO

En todo buen RPG de Square que se precie siempre aparece alguna que otra invocación. En esta ocasión, sin embargo, no esperéis encontrar a Ifrit, Shiva o Lamú por ninguna parte. De momento, el único ser que nos ha parecido que Sora puede invocar es... ¡Dumbo! A la espera de que los señores de Square y Disney nos sorprendan con la invocación del genio de Aladino, la Sirenita o Pocahontas, aquí tenéis una imagen para demostrar que no os estamos tomando el pelo.





FINAL FANTASY XI

SUMA Y SIGUE

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SQUARE**
EDITOR **SQUARE**
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR**
LANZAMIENTO **2.002 (JAPÓN)**

Uno de los principales atractivos del lanzamiento japonés de *Final Fantasy X* es que incluye un disco adicional llamado '*The Other Side of Final Fantasy*'. Entre otros elementos (entrevistas, arte, trailers) este DVD trae un jugoso avance de lo que será el siguiente capítulo de la saga: *Final Fantasy XI*. Éste supondrá la primera incursión de la serie en el terreno de los juegos *on-line*.

LOS MÁS FANÁTICOS DE LA SERIE FINAL FANTASY QUIZÁ QUEDEN DECEPCIONADOS AL SABER QUE NO HABRÁ UN ARGUMENTO SÓLIDO QUE GUÍE NUESTROS PASOS

Como en el décimo capítulo, tanto los personajes como los escenarios serán completamente en 3D. Aunque, por lo que hemos podido ver por ahora, tienen una apariencia bastante más 'pecera', y los gráficos recuerdan bastante a juegos de ordenador como *Drakkan*. Eso no impide que el título esté a la altura de las capacidades técnicas de PS2. Una impresionante secuencia nos muestra una enorme bestia dragontina rugiendo en medio de una llanura desierta; instantes más tarde, vemos una criatura colosal llena de dientes engullendo a un pequeño bicho sin piedad alguna. (¿estaremos hablando de algún tipo de nueva invocación?). Asimismo, aparecen nuevos y atractivos personajes como un guerrero tipo samurai que vemos encima de un abismo en actitud desafiante. Los más fanáticos de la serie *Final Fantasy* quizá queden decepcionados al saber que no habrá un argumento sólido que guíe nuestros pasos. Más bien, parece que estamos ante la réplica en PS2 del *Phantasy Star Online* de Dreamcast... sólo que en esta ocasión, no será una única plataforma la escogida para su lanzamiento. Todo parece indicar que *FFXI* podrá jugarse en servidores conectados a una X-Box, a una GameCube, a una PS2 e incluso a un PC.



NO SÓLO DE BITS VIVE EL JAPONÉS

Además de entrevistas, ilustraciones y trailers, el DVD de bonus 'The Other Side Of Final Fantasy' ofrece un largo vídeo en el que un grupo de estudiantes japoneses utilizan Internet en su PS2 para intercambiar información entre sus personajes de *FFXI*. Por desgracia, este pequeño publirreportaje no arroja demasiada luz acerca de cómo funcionarán las capacidades on-line del juego... pero al menos los fans de las colegialas japonesas (arf, arf) tendrán una buena razón para tragárselo entero.



ANTES DE *FFX*...

Junto a *Gran Turismo 3*, *Final Fantasy X* es el juego que ha causado más expectación antes de salir al mercado. Un mes antes de su lanzamiento (19 de Julio) empezaron las prerreservas promocionales de Digicube, la tienda virtual de Square Soft situada en las cadenas de supermercados Seven Eleven, Family Mart, Sunkus y K. Durante la primera semana los encargos alcanzaron la excelente cifra del millón de reservas, y tiendas como Tsutaya lo promocionaron regalando objetos de merchandising (como pósters o suculentas rebajas en su precio inicial).

Asimismo, Coca Cola Japón y Square regalaban figuras de los protagonistas de dicho juego con cada botella de medio litro. Por supuesto, los héroes de *FF X* ya eran de sobras conocidos antes del lanzamiento del juego gracias a los numerosos anuncios aparecidos en televisión y la multitudinaria campaña de publicidad en revistas y programas televisivos como *Famitsu*.





...Y DESPUÉS DE *FFX*

Los señores de Square todavía están frotándose las manos con las ventas que han conseguido de *Final Fantasy X*. Square Soft puso a la venta 2,14 millones de unidades el 19 de Julio, su primer día de venta. Pues bien, en apenas tres días se vendieron ¡1.831.843 ejemplares! (datos oficiales publicados en la revista *Dengeki-Oh*!). Teniendo en cuenta que en Japón, hace tres meses, había un parque de aproximadamente de cinco millones de Playstation 2, casi la mitad de usuarios de la bestia negra de Sony disfrutaron con las andanzas de Tidus y compañía. Pero las ventas se moderaron a partir del primer mes de vida del juego, ya que a principios de septiembre, y según la revista Famitsu, el título de Square llevaba vendidas un total de 2.153.602 unidades. Decididamente, una auténtica Fantasía para cualquier compañía de videojuegos...





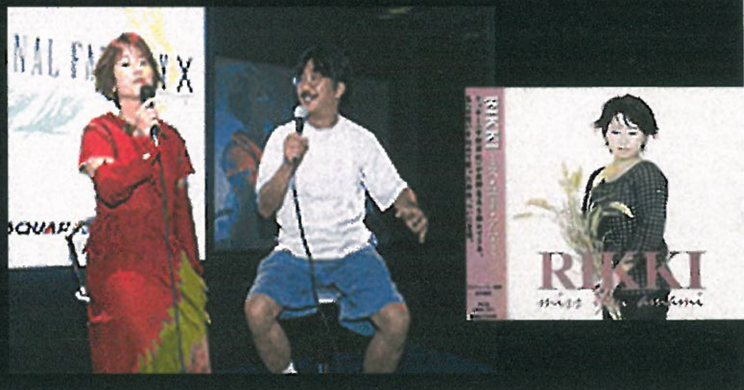
OBJETOS PARA TODOS LOS GUSTOS

Como suele pasar en el país del Sol Naciente, a toda gran producción le acompaña una campaña de márketing sobresaliente y una legión de interminables productos de merchandising. Square ha puesto a la venta numerosos objetos en su página web de Playonline así como en las tiendas más prestigiosas de Japón como Yodobashi Kamera de Shinjuku o Messe-Sanoh, en Akihabara. Se pueden encontrar desde peluches de Mogu hasta tarjetas de teléfono con ilustraciones de Yuna y Tidus, pasando por cadenas de plata, réplicas de los balones de Blitzball en versión playera, pósters, el colgante y anillo que usa Tidus en el juego y figuras de sus dos protagonistas.
En esta página web también hay disponible unos maravillosos libros de ilustraciones dibujadas por Yoshitaka Amano, con los diseños de los personajes más carismáticos que aparecen en la saga más relevante de Square.



BANDAS SONORAS

Dada la estrecha vinculación que tiene *Final Fantasy X* con la cultura de Okinawa, la canción del juego la interpreta una famosísima estrella de pop japonés nacida en aquella diminuta isla situada al sur del Japón: Rikki. El pasado 28 de enero sorprendió a propios y extraños con el single *Suteki da ne*, que se podía adquirir en las tiendas Digicube de Square por 1.238 yenes (unas 2.000 pesetas). El pasado 1 de agosto, poco después de que apareciese en el mercado el juego, se puso a la venta su banda sonora. Gracias ello, los seguidores del compositor Nobuo Uematsu pudieron deleitar sus oídos con los últimos trabajos realizados por este músico de culto en el país del Sol Naciente y sus dos nuevos ayudantes. El pack consta de un total de 4 CDs, que venían acompañados de un manual de instrucciones con ilustraciones de Yoshitaka Amano, todo ello a un precio de 3.689 yenes (cerca de 6.000 pesetas).





SPIDERMAN 2: ENTER ELECTRO

ESTA NOCHE PUEDE SER ELÉCTRICA

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **VICARIOUS VISIONS**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **¡YA!**

En vista de los buenos resultados económicos que produjo el primer *Spiderman*, los señores de Activision han decidido explotar el filón con una secuela cuando aún no ha transcurrido ni un año desde la aparición del anterior título. El equipo que se ocupó de la creación y el desarrollo del juego original, Neversoft, está muy ocupado con sus lanzamientos para PS2 (ni más ni menos que *Tony Hawk's 3* y *Spiderman: The Movie*). De esta manera, el trabajo ha recaído en manos de Vicarious Visions, que ya tienen experiencia con el personaje gracias a sus *Spiderman* para Game Boy Color y *Spiderman: Mysterio's Menace* para Game Boy Advanced.

Haciendo bueno el dicho de "si algo funciona no lo cambies", los desarrolladores han tomado tal cual el motor gráfico de la primera parte y lo han usado en esta secuela, así que a nivel técnico no hay nada nuevo que esperar. Eso sí, al menos la niebla verde provocada por el Dr. Octopus en *Spiderman* ha desaparecido. Gracias a ello podremos jugar, entre otras, una gloriosa primera fase en que viviremos en nuestras propias carnes una noche de ronda del superhéroe neoyorquino.

LOS DESARROLLADORES HAN TOMADO TAL CUAL EL MOTOR GRÁFICO DE LA PRIMERA PARTE Y LO HAN USADO EN ESTA SECUELA, ASÍ QUE NO HAY QUE ESPERAR NADA NUEVO A NIVEL TÉCNICO

NUEVOS MALVADOS, NUEVAS HABILIDADES

Para ejercer el papel de malvado en esta secuela se ha escogido al supervillano Electro, que ha descubierto una máquina que puede amplificar sus poderes eléctricos y está robando los componentes para construirla. Como es evidente que no va a usarla para acabar con los apagones, tendremos que ponernos en

SPIDEY SE DESCUELGA EN PS2

Ahora que por fin Spiderman va a tener una adaptación en imagen real en que al hombre araña no se le notarán los calzoncillos por debajo de las mallas, Activision va a aprovechar su licencia sobre la película para hacer el primer juego del personaje para PS2. Su desarrollo está en manos de Neversoft, que utilizará el mismo esquema de juego y la gama de movimientos de los que el arácnido dio muestras en sus apariciones en PS One, pero con la calidad técnica que permite la bestia negra de Sony. Es de esperar que el juego se ponga a la venta al cuando se estrene la película, en primavera del año próximo.















la piel de Spiderman para evitar que reúna todas esas piezas. Además, deberemos luchar contra los criminales que se han unido a Electro: Conmocionador, el Hombre de Arena o Cabeza de Martillo, entre otros.

Pero no es ésa la única novedad de *Spiderman 2: Enter Electro.* En vistas a facilitar nuestro trabajo superheroico, los chicos de Vicarious Visions han dotado al *cabeza de red* con unas cuantas habilidades nuevas. Podremos hacer combos especiales, disparar redes de ataque desde el aire y usar dos telarañas especiales: una que electrocuta (que imaginamos que no será precisamente el arma que derrotará a Electro) y otra que congela. Además, por el camino podremos recoger trajes especiales que servirán para enfrentarnos al villano eléctrico sin acabar con un moreno de piel algo tostado...

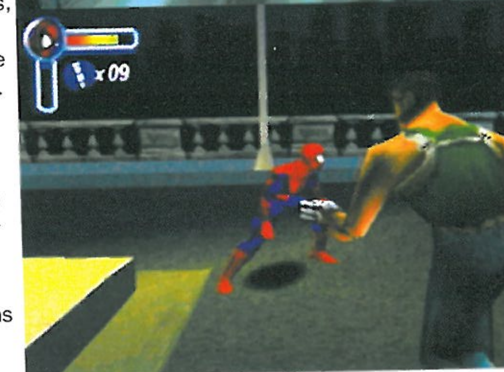
Esta secuela corregirá uno de los principales defectos del primer *Spiderman*, su excesiva brevedad, ya que es el doble de largo que su antecesor. Ahora Spidey tendrá que cumplir varios objetivos secundarios e incluso terciarios por nivel, dándole a este juego una mayor dosis de exploración y de resolución de *puzzles*. Este toque de aventura es palpable en las primeras fases que hemos podido jugar. Sin ir más lejos, en una de ellas hay que hacer de bombero apagando el incendio de un coche y el de una tienda.

Por supuesto, no faltará ni la voz en *off* del co-creador de Spiderman y su guionista durante un montón de años, Stan 'The Man' Lee, ni los cameos superheroicos (y supervillánicos) que tanto abundaron en la primera parte. A no ser que ocurra un lamentable accidente, esta secuela seguro que conservará todo el encanto y la diversión que desprendía a raudales su antecesor. Además, todo sea por sentirnos Spiderman durante unas horas sin necesidad de ponernos el disfraz que compramos a escondidas las Navidades pasadas en el Toys'R'Us...

ESTA SECUELA CORREGIRÁ UNO DE LOS PRINCIPALES DEFECTOS DEL PRIMER SPIDERMAN, SU EXCESIVA BREVEDAD, YA QUE ES EL DOBLE DE LARGO QUE SU ANTECESOR



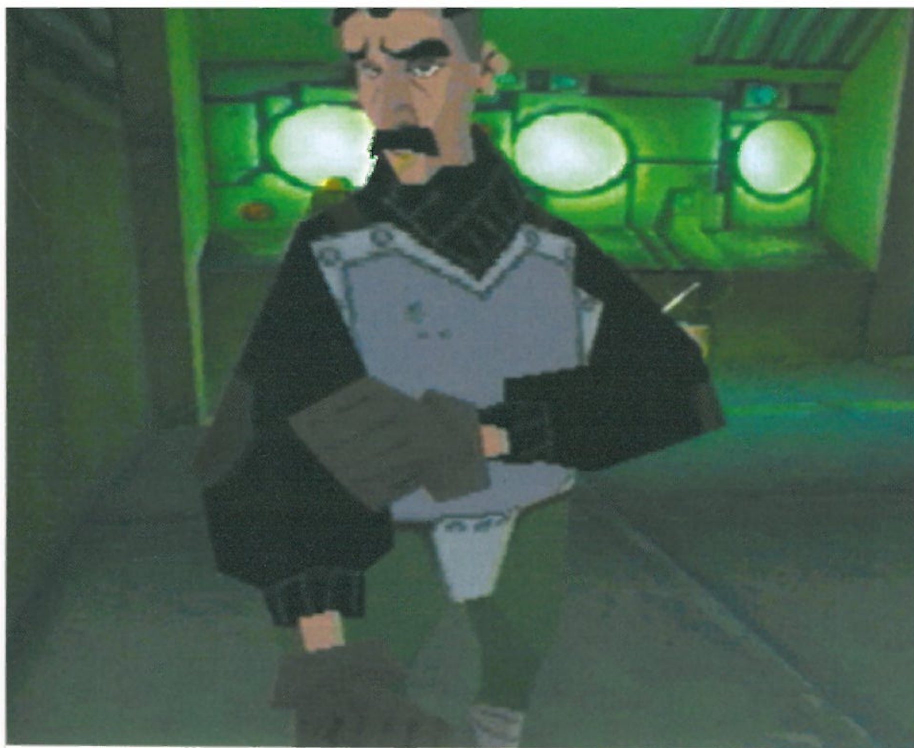




ELECTRO, ESE ETERNO SEGUNDÓN

Max Dillon, más conocido como Electro, es uno de esos supervillanos que más que máscara llevan un cartel que dice "Patéame el trasero". Su aparatosa máscara de rayitos no le ha servido para evitar acabar siempre noqueado por Spiderman, excepto cuando se unió a los Seis Siniestros. Aunque, recientemente, el mafioso llamado La Rosa realizó con él un experimento que podría haberle matado, pero que en cambio consiguió conectarle con el campo eléctrico de la Tierra, haciéndole casi tan poderoso como Magneto... claro que Magneto es un genio y Electro... digamos que no pasaría de la primera pregunta en el *50x15*.







ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

DISNEY SE MOJA

PLATAFORMA **PSONE**
DESARROLLADOR **DISNEY INTERACTIVE**
EDITOR **DISNEY INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Cuando aún nos estamos recuperando del estreno de la magnífica *El Emperador y sus locuras*, ya tenemos entre manos el juego basado en el próximo film de Disney: *Atlantis: The Lost Empire*. Parece que la compañía se ha alejado definitivamente de los típicos juegos de plataformas, y esta vez nos presenta una aventura pura y dura.

Siguiendo fielmente el argumento de *Atlantis*, en el juego acompañaremos a Milo Thatch (el gafotas protagonista), que junto a su intrépida tripulación intentará encontrar la mítica ciudad de Atlantis. Aunque el personaje principal es Milo, en este título nos veremos obligados a ir cambiando entre diversos miembros del grupo que le acompaña para superar los puzzles que debe tener toda aventura que se precie. De esta manera, es imprescindible aprovechar los conocimientos en mecánica de Audrey, las habilidades en la colocación de explosivos de Vinny o la posibilidad de hacer túneles que nos ofrece Mole para conseguir avanzar.

AUNQUE EL PERSONAJE PRINCIPAL ES MILO NOS VEREMOS OBLIGADOS A IR CAMBIANDO ENTRE DIVERSOS MIEMBROS DEL GRUPO QUE LE ACOMPAÑA PARA SUPERAR LOS PUZZLES

20.000 TIROS DE VIAJE SUBMARINO

Aunque en la mayoría de las ocasiones es bastante obvio qué personaje debemos utilizar (por ejemplo, si un montón de cajas nos obstruyen el camino lo más lógico es que Vinny las vuele), la verdad es que esta característica le otorga algo de variedad a la aventura. Pero además de estos cambios de personalidad,





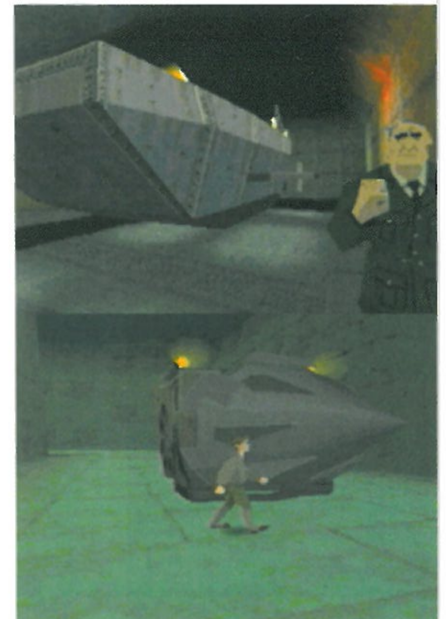












LOS VIAJES SUBMARINOS DE LA PELÍCULA SON UNA MAGNÍFICA OCASIÓN DE OFRECERNOS FASES A BORDO DE FUTURISTAS EMBARCACIONES

los viajes submarinos de la película son una magnífica ocasión de ofrecernos fases a bordo de futuristas embarcaciones con las que deberemos surcar las profundidades el océano despejando el camino de la fauna que nos salga al paso.

Entre nivel y nivel, podremos disfrutar con algunas escenas sacadas de la película. Sin embargo, para que la relación con el film sea aún más evidente, en cada nivel podremos descubrir otro fragmento de la próxima obra de Disney si recogemos las letras que forman la palabra *Atlantis* (en el lenguaje de los nativos de esta ciudad, claro).

Si eres un fan declarado de las andanzas de Lara y la mecánica de *The Lost Vikings* te encantaba, no le pierdas la pista a este juego.



EN BUSCA DE LA ATLANTIS PERDIDA

Aunque todavía no se ha hecho pública la fecha definitiva del estreno de *Atlantis: The Lost Empire* en España, ya os podemos adelantar algunos detalles sobre el próximo proyecto de Disney. El proceso de creación ha sido bastante largo, ya que empezó a gestarse en 1994. Los directores son Gary Trousdale y Kirk Wise, responsables entre otras películas de *La bella y la bestia*. Quizá lo más llamativo de *Atlantis* es que Disney no ha recurrido esta vez a animales parlantes o a números musicales. La historia, en este sentido, es bastante más adulta de lo habitual. Por cierto, en el estreno de la obra en Estados Unidos (el pasado mes de junio) no faltó la polémica, ya que el aspecto visual de *Atlantis* es bastante similar a *Titan A. E.*, peli de la Fox que pudimos ver hace aproximadamente un año en nuestros cines.

















X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

DE VUELTA A LA ACADEMIA

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **PARADOX**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Hace aproximadamente un año (poco antes de estrenarse la película *X-Men*) pudimos disfrutar en nuestras PlayStation con un juego de lucha que tenía como protagonistas a los miembros de la Patrulla X y algunos de sus villanos. A pesar de ser algo irregular (contaba con una notable parte gráfica pero también con una jugabilidad bastante floja) obtuvo bastante éxito entre el público. Es por ello que Paradox ha decidido exprimir un poco más la gallina mutante de los huevos de oro y lanzar una segunda parte. La primera diferencia notable entre ambos títulos es la posibilidad de utilizar seis luchadores más, que se suman a los diez del original. Así, además de Cíclope, Lobezno, Bestia o Fénix, podremos elegir nuevos mutantes como Forja, Kaos, Pícara o Rondador Nocturno. Asimismo, podemos desvelaros que uno de los dos personajes secretos que incluye

AHORA PODREMOS EJECUTAR GOLPES Y COMBOS EN EL AIRE, Y CONTAREMOS CON LA POSIBILIDAD DE UTILIZAR EL GET-UP-QUICK, MOVIMIENTO QUE NOS PERMITE LEVANTARNOS DEL SUELO Y GOLPEAR A LA VEZ

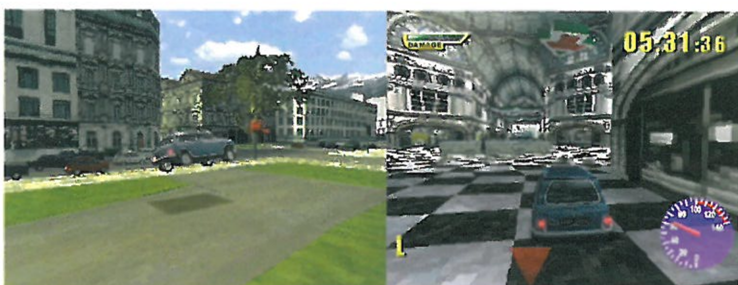
Mutant Academy 2 será el poderoso Juggernaut, el gigantesco hermano de Charles Xavier con músculos hasta en las pestañas.

Al igual que el primer *Mutant Academy*, éste será un beat'em-up de gráficos poligonales pero con jugabilidad en 2D. Es decir, no hay planos de profundidad, ni *sidestep*, ya que las 3 dimensiones poligonales se utilizan para mostrar espectaculares cambios de cámara en diversos golpes. Pero a diferencia de su antecesor, ahora podremos ejecutar golpes y combos en el aire, y contaremos con la posibilidad de utilizar el *Get-up-Quick*, movimiento que nos permite levantarnos del suelo y golpear a la vez.

En otoño nos esperan toda clase de efectos de luz, explosiones, golpes espectaculares y mutantes a todo trapo en el que se prevee sea uno de los últimos beat'em-ups para los 32 bits de Sony.













THE ITALIAN JOB

DONDE ESTÉ LA PASTA ITALIANA...

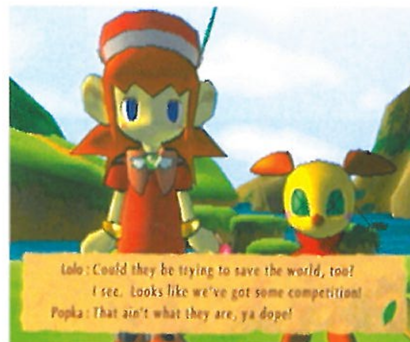
PLATAFORMA	**PS ONE**
DESARROLLADOR	**SCI**
EDITOR	**SCI**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
LANZAMIENTO	**¡YA!**

The Italian Job es un juego basado en la película en la que Michael Caine y sus colegas roban el suministro de oro del banco de Turín con la ayuda de tres Mini Coopers. El juego es tan fiel a la trama como se puede esperar de un título de conducción basado en misiones. Empiezas controlando al personaje ultra-macho de Michael Caine, entre cuyas necesidades se encuentra conducir por el Londres de 1969, recoger miembros del equipo y GRITAR. Luego te marchas a Italia, donde el equipo londinense practica el robo, saca de quicio a los lugareños y GRITA. El berreo sigue en la famosa persecución alpina, donde nuestros chicos, el oro en barras y un autobús acaban pendiendo de un precipicio, momento en que el griterío se sustituye por unos diálogos sosegados (y unas cuantas gotas en las sienes). En este título burlesco donde los haya también habrá todo un surtido de minijuegos de conducción, ya que será necesario tumbar conos de tráfico, completar diversas escalas y evitar a los polis, y todo con gran elegancia (no te olvides de la flema británica). Las pruebas con la versión beta sugieren que los mapeados de las ciudades son bastante extensos, con todos los puntos emblemáticos en su lugar, sus callejuelas a punto y el estadio de Turín listo para que lo exploren en Mini. Piensa en algo parecido a *Midnight Club*. Piensa en algo parecido a *Driver* o *Driver 2*. Piensa en un análisis completo de este juego el mes que viene.

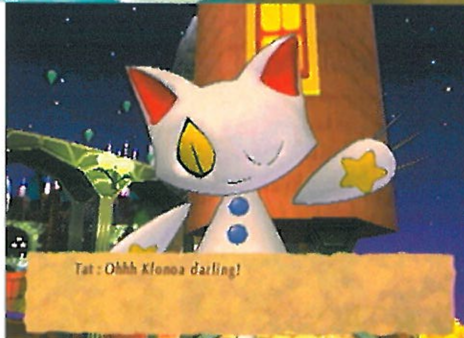
> EN ESTE TÍTULO HABRÁ TODO UN SURTIDO DE MINIJUEGOS DE CONDUCCIÓN, YA QUE SERÁ NECESARIO TUMBAR CONOS DE TRÁFICO, COMPLETAR DIVERSAS ESCALAS Y EVITAR A LOS POLIS















KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL

QUE NO TE DEN LIEBRE POR GATO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

No hay precisamente muchos juegos de plataformas para PS2, así que siempre son de agradecer las nuevas aportaciones a este género, especialmente si son de la calidad de *Klonoa 2: Lunatea's Veil.* En esta secuela del primer *Klonoa* para PSX, el gato de las orejas kilométricas es rescatado del mar por la joven sacerdotisa Lolo y su extraña mascota Popka, que le piden que se una en su lucha por la salvación del reino de Lunatea. Y como Klonoa es todo un héroe (además de un peluche perfecto), acepta echarles una mano... o más bien una pata.

Como en el primer *Klonoa*, los desarrolladores de Namco han realizado lo que podríamos denominar un juego en 'dos dimensiones y media'. Los gráficos son en 3D, pero la mecánica es la de un plataformas plano con algunas concesiones (por ejemplo se pueden coger y lanzar objetos hacia el fondo). Eso permite que este juego reúna toda la espectacularidad gráfica que permite la bestia negra de Sony con la jugabilidad de los clásicos del género.

EN PS2 TODOS LOS GATOS SON PARDOS

Si bien *Klonoa 2* no explota toda la potencia visual de PS2, lo que no se puede negar es que tiene un cuidadísimo diseño gráfico. Los personajes, enemigos y objetos están modelados con un *cell shading* de líneas suaves que les da un aspecto muy simpático, como de cómic para

SÓLO UTILIZAREMOS DOS BOTONES (UNO DE SALTO Y UNO DE ATAQUE), POR LO QUE RESULTA MUY SENCILLO DOMINAR TODOS LOS MOVIMIENTOS DE KLONOA

¡TIEMBLA DON GATO, QUE LLEGA KLONOA!

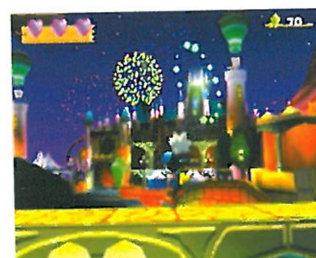
Para apoyar el lanzamiento en Japón de *Klonoa 2: Lunatea's Veil*, Namco le encargó al dibujante Hiroshi Katou que realizara un manga basándose en las aventuras del gato. La obra de Katou empezó a publicarse a partir del pasado 6 de marzo en la revista *Koro Koro Comic* de la editorial Shogakukan (donde, entre otros, se publica el tebeo *Dengeki Pikachu*, adaptación a viñeta de la serie televisiva *Pokémon*). Ésta no es, sin embargo, la primera vez que el protagonista del juego de Namco tiene un cómic para él solito. En 1998, cuando salió *Klonoa: Gateway to Phantomile*, ya se publicó una serie de tiras cómicas sobre el personaje.















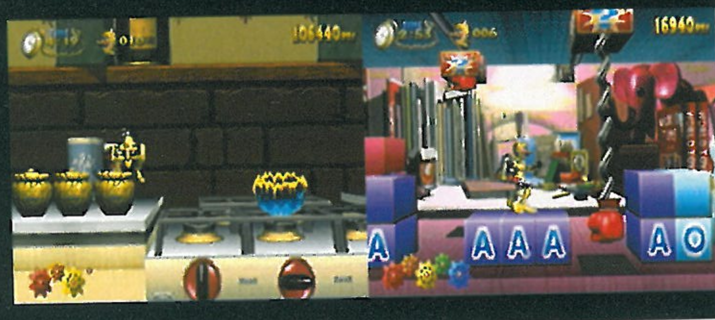




NAMCO SE HA ASEGURADO DE APROVECHAR LOS GRÁFICOS 3D PARA HACER VIRGUERÍAS GRÁFICAS QUE SUAVICEN LA SENSACIÓN DE ESTAR ANTE UN JUEGO IGUAL QUE LOS PLATAFORMAS DE TODA LA VIDA, TIPO SONIC O MARIO

LA MADRE DEL CORDERO... O DEL GATO

El primer juego que utilizó gráficos en 3D para un título de plataformas con espíritu bidimensional fue *Clockwork Knight*, desarrollado por Sega en 1994 para su fracasada Saturn. Su protagonista era un caballero de juguete llamado Pepperouchau (Pepe para los amigos). El juego utilizaba las 3D para añadir cierta espectacularidad gráfica a un plataformas más bien mediocre... teniendo en cuenta de que los gráficos poligonales de entonces estaban a años luz de los actuales. Como casi todos los juegos de Saturn, *Clockwork Knight* no fue precisamente un superventas, pero abrió el camino que nos ha llevado a *Klonoa 2*.



niños. Además los entornos(realizados con gráficos tridimensionales) están todos animados e incluso tiene una cierta dosis de interactividad, aportándole al juego aún más vida. Los desarrolladores de Namco se han asegurado de aprovechar los gráficos 3D para hacer virguerías gráficas (como toda clase de planos de cámara) que suavicen la sensación de estar ante un juego igual que los plataformas de toda la vida, tipo Sonic o Mario.

Lo que sí recupera de los clásicos del género es una altísima jugabilidad. Sólo utilizaremos dos botones (uno de salto y uno de ataque), por lo que resulta muy sencillo dominar todos los movimientos de Klonoa. Además, los primeros niveles resultan bastante sencillos, lo que permite hacerse con los controles del protagonista antes de enfrentarse a fases más complicadas y más exigentes.

Y por si esta nueva obra de Namco no tuviera ya atractivos suficientes, cuenta además con una magnífica música que ambienta perfectamente todos y cada uno de los niveles, además de unas voces en japonés fantásticas y muy divertidas. Esperamos que en la versión española al menos se traduzcan los subtítulos en inglés (hay una gran cantidad de diálogos a lo largo del juego), aunque desde luego de cara al público infantil sería muy positivo un buen doblaje al castellano.

Por su colorido y sus diseños de líneas simples *Klonoa 2: Lunatea's Veil* puede parecer a primera vista un juego de plataformas para niños. Pero si Sony realiza una buena traducción del mismo puede convertirse en una de las mejores muestras del género para la PS2... sino la mejor.

TWISTED METAL: BLACK

LA BESTIA NEGRA DE LA BESTIA NEGRA

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **INCOG INC.**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **OTOÑO**

Violencia. Destrucción. Desesperación. Negrura. Diversión. Éstos son los principales elementos que la quinta parte de la saga *Twisted Metal* está a punto de traer a velocidades de vértigo tras arrasar en Estados Unidos. *Black* es, sin duda, el mejor juego de *combat cars* que hemos disfrutado hasta la fecha, y uno de los mejores exponentes de lo que PlayStation 2 puede dar de sí. Para los que no lo sepáis, '*combat cars*' es un tipo de juegos en el que nuestro principal objetivo es acabar con los vehículos enemigos (normalmente) a misilazo limpio, mientras evitamos que ellos hagan lo propio con el nuestro. Basándose en algo tan simple, *Black* consigue sumergir al jugador en una experiencia jugable rápida, frenética, divertida y sobre todo muy, muy oscura.

LOCOS AL VOLANTE

Calypso, el organizador de todos los torneos *Twisted Metal*, ha preparado este año una edición muy especial. Ha liberado una jauría de locos de un manicomio y, tras proporcionarles toda clase de armas para sus vehículos, les ha prometido que el ganador podrá pedir cualquier cosa que desee. Con ello tenemos un grupo de conductores pirados, un organizador sediento de sangre, un buen puñado de localidades temblando ante la masacre que se avecina... ¡que comience la destrucción!

En *Black* nosotros seremos uno de esos locos montado en su correspondiente vehículo. Los hay para todos los gustos: desde Dollface, una catatónica a bordo de un potente camión hasta el Predicador, un evangelista que utiliza a sus fieles como bombas humanas, pasando por el clásico payaso Sweet Tooth, que conduce un carrito de helados mortal. Cada uno de ellos tiene un oscuro motivo (venganza, asesinato, redención) para conducir y masacrar en los enormes niveles por los que nos moveremos en este juego. Autopistas llena de tráfico real (y totalmente destructible), autocines, los tejados de una ciudad gótica o un barco-prisión son algunos ejemplos de las localizaciones que tendremos oportunidad de visitar. Además de ser

BLACK CONSIGUE SUMERGIR AL JUGADOR EN UNA EXPERIENCIA JUGABLE RÁPIDA, FRENÉTICA, DIVERTIDA Y SOBRE TODO MUY, MUY OSCURA.



ESTE DELIRIO GRÁFICO SE MUEVE A UNA VELOCIDAD DE VÉRTIGO, SIN MOSTRAR APENAS RALENTIZACIONES INCLUSO AUNQUE LA PANTALLA ESTÉ LLENA DE VEHÍCULOS, EXPLOSIONES Y EFECTOS DE PARTÍCULAS

TWISTED METAL

Con él llegó el escándalo. Hace más de 5 años, SingleTrac (el grupo de desarrollo que ahora se llama Incog. Inc.) sorprendió a los playstationeros con un título en que, como si de un juego de lucha se tratara, un grupo de coches tenían que zurrarse en enormes entornos urbanos.





TWISTED METAL WORLD TOUR

Hasta la llegada de *Black*, el mejor de la serie. Este clásico mejoraba lo visto en la primera parte con nuevos vehículos que podían realizar movimientos especiales, un modo multijugador impecable y la posibilidad de destruir ciudades de todo el mundo (utilizar la Torre Eiffel como carretera era particularmente espectacular).

TWISTED METAL III

Los responsables de este desaguisado fueron los señores de 989 Studios (sí, los de *Syphon Filter*), que antes de las aventuras de Logan programaron un juego de gráficos malos y jugabilidad bajo mínimos. Ni siquiera la banda sonora, con gente como Rob Zombie o Pitch Shifter, consiguió dar algo de vidilla a este bodrio.





TWISTED METAL 4

Si el hombre es el animal que tropieza dos veces con la misma piedra, 989 Studios es el desarrollador que quiso forrarse dos veces con el mismo peñazo. Después de programar esta mediocridad llena de personajes sosos, efectos de sonido horribles y combates largos y tediosos, nadie daba dos duros por la serie *TM*... hasta la llegada de su satánica majestad *Black*.

inmensos, estos escenarios están plagados de detalles como helicópteros transportando ítems, gigantescas norias, muñecos publicitarios semidestruidos, estadios de competición de karts... Y lo mejor de todo: este delirio gráfico se mueve a una velocidad de vértigo, sin mostrar apenas ralentizaciones incluso aunque la pantalla esté llena de vehículos, explosiones y efectos de partículas.

Aunque no sea una saga con demasiados seguidores en nuestro país, os aseguramos que *Twisted Metal: Black* tiene todos los ingredientes para encantar a los fanáticos de los arcades más violentos. Control inmejorable, gráficos a la altura de la 'bestia negra' de Sony, enormes escenarios y una ambientación cuidada al detalle (con el *Paint it Black* de los Rolling Stones como tema principal)... Todo ello, a disposición de los jugadores españoles, dentro de muy poco tiempo.











SPY HUNTER

ESPIANDO A TODA PASTILLA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **PARADIGM**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **FINALES DE OTOÑO**

¿Os gustaría sentiros frente a vuestra PlayStation 2 como si fuerais un espía de la categoría de James Bond, o como todo un Michael Knight a los mandos de un auténtico coche fantástico? Ésta es la sensación que transmite *Spy Hunter*, adaptación de una máquina recreativa que muchos disfrutamos hace bastantes años. Midway nos ha sorprendido con esta increíble versión en 3D, que apunta muy buenas maneras a pesar de encontrarse a un 70% de desarrollo completo.

Como en el original, nuestra misión principal será conducir un automóvil que viene equipado con lo último en tecnología. Y no nos referimos a cosas como el ABS o los elevalunas eléctricos, sino a metralletas que surgen de los flancos, lanzadores de aceite para que patinen nuestros correosos perseguidores o incluso ¡poderosos lanzamisiles!

MI NOMBRE ES HUNTER, SPY HUNTER

Nuestro vehículo principal será un flamante coche blanco, el G-6155, que corre y se comporta como si fuera un Lotus Esprit. Gracias a él, tendremos la posibilidad de acabar con la malvada organización NOSTRA, cumpliendo una serie de misiones que nos encarga nuestro cuartel general. Éstas van desde la fase de entrenamiento (para 'sacarnos' el 'carnet' de espía) hasta otra en que tendremos que entrar en una base enemiga, destruir un helicóptero, y salir pitando con un

NUESTRO VEHÍCULO PRINCIPAL SERÁ UN FLAMANTE COCHE BLANCO, EL G-6155, QUE CORRE Y SE COMPORTA COMO SI FUERA UN LOTUS ESPRIT

ESPÍAS VETERANOS

Nada menos que 18 años (salió en 1983) nos separan de la primera vez que el mundo pudo jugar con este estupendo arcade. A pesar de que apenas había curvas en los recorridos y de que tenía una dificultad bastante alta, *Spy Hunter* conseguía enganchar gracias a su tremenda adicción. Teníamos una gran variedad (para la época) de armas a nuestra disposición, no se trataba del típico juego de coches (teníamos que completar las carreras en un tiempo límite, deshaciéndonos de nuestros enemigos), y la máquina era espectacular, con volante incluido y todo.









RECORREREMOS DESDE PISTAS DE CARRERAS HASTA PUEBLECITOS ALEMANES, PASANDO POR CANALES O FRONDOSOS PANTANOS

¡A TRANSFORMARSE!

Nuestro vehículo principal será el flamante G-6155, todo un 'coche fantástico' capaz de convertirse de manera detallada en una lancha fueraborda cuando caemos en una masa de agua. Por supuesto, conserva los misiles, las metralletas y toda la tecnología de que disponemos sobre cuatro ruedas.



Pero si perdemos demasiada energía y nos encontramos en una situación de emergencia máxima, el G-6155 comenzará a desmontarse poniendo la carretera perdida de piezas. Tras unos instantes, surgirá de su interior una veloz y potente motocicleta de ruedas anchas, ideal para salir a toda velocidad de cualquier situación comprometida, pero que puede resistir muy pocos impactos. Al igual que el coche, cuando caigamos en un río o en un canal, la moto se convertirá en una impetuosa lancha de una sola plaza.

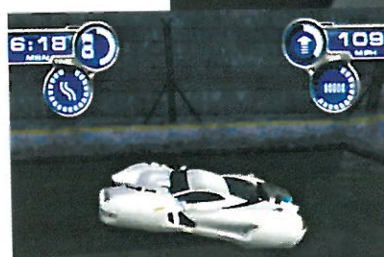


montón de vehículos enemigos pisándonos los talones.

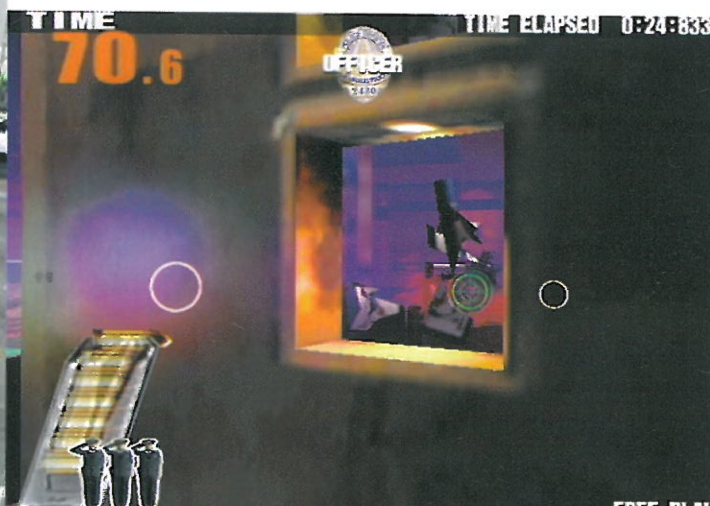
Los escenarios por los que pasaremos a todo trapo y en los que lucharemos contra nuestros adversarios son enormes y están plagados de detalles. Recorreremos desde pistas de carreras hasta pueblecitos alemanes, pasando por canales o frondosos pantanos. En muchos se combinan los tramos de asfalto con los de agua debido a que, como pasaba en el *Spy Hunter* antiguo, nuestro coche puede transformarse de manera espectacular en una lancha o en una motora monoplaza. Y es que las posibilidades del prototipo G-6155 parecen infinitas.

Aunque todavía se tienen que mejorar cosas como el promedio de cuadros por segundo y el modo para dos jugadores (que, aparte de ser algo soso, aún cuenta con serios problemas de clipping) *Spy Hunter* promete ser uno de los juegos más divertidos de este otoño-invierno. A su frenético desarrollo arcade se le suma una gran variedad de misiones, una velocidad de vértigo y toda la jugabilidad de un clásico, ahora en 3D.











POLICE 24/7

PON EN FORMA TU CUERPO... DE POLICÍA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **DICIEMBRE**

El género del shoot'em-up con pistolas de luz se está quedando algo atascado estos últimos años. Konami, no obstante, logró innovar (un poquito, tampoco nos pasemos) con su innovadora máquina recreativa *Police 911*. Ahora el juego está camino de la PS2 bajo el título *Police 24/7* y, a tenor de la versión preliminar que hemos tenido ocasión de ver, la conversión está tomando muy buena forma.

¡RÁPIDO, MUÉVETE!

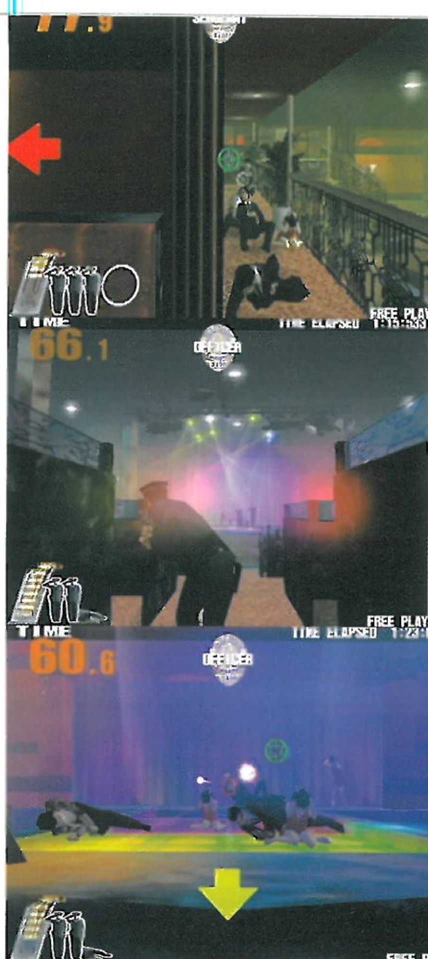
Los que hayáis jugado a la coin-op sabréis que conforme avanzamos por las diversas localizaciones repletas de gángsters podemos escondernos detrás de partes cercanas del decorado a fin de evitar el fuego enemigo y recargar el arma. ¿Qué es lo que tiene de nuevo? Pues que la versión arcade presentaba un original mueble que captaba los movimientos corporales del jugador y los transfería al juego. O sea, que si te agachabas mientras jugabas, tu personaje en pantalla hacía lo mismo. Del mismo modo, te tirabas a izquierda o derecha y de nuevo el prota imitaba tus acciones. Aunque esto pudiera parecer un simple truquito, hacía que te

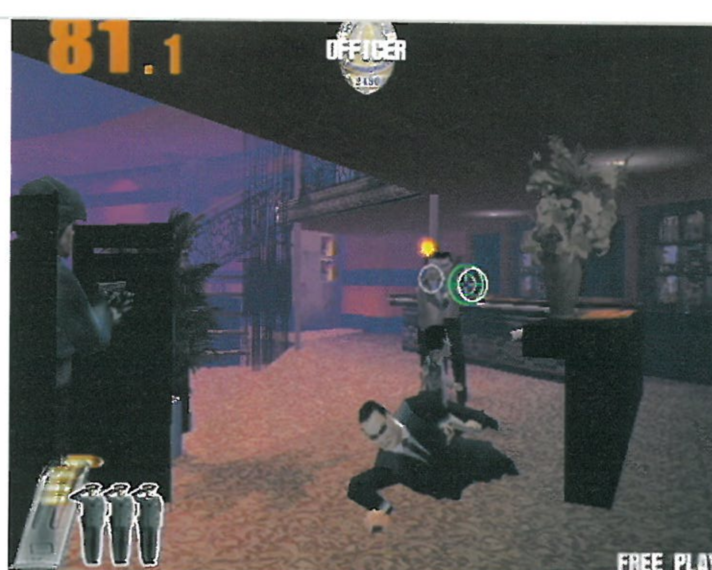
LA VERSIÓN ARCADE PRESENTABA UN ORIGINAL MUEBLE QUE CAPTABA LOS MOVIMIENTOS CORPORALES DEL JUGADOR Y LOS TRANSFERÍA AL JUEGO

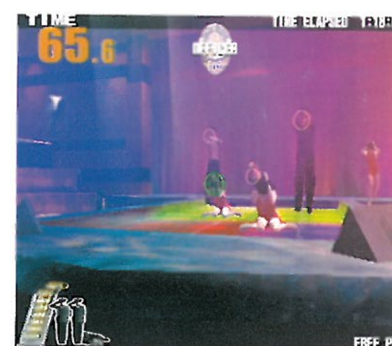
SITUACIONES CON REHENES

Durante el transcurso del juego te encontrarás civiles inocentes a los que no hay que disparar bajo ningún concepto (ni aunque sea un fan de *Tómbola*). Matar a estos desdichados transeúntes no sólo provoca una penalización de tiempo, sino que además tiene un efecto adverso en tu calificación final de cada fase. De modo que piénsatelo bien antes de disparar. Estás avisado.











LA COMPAÑÍA JAPONESA ESTÁ TRABAJANDO EN UN SINGULAR PERIFÉRICO PARA EL JUEGO QUE SE RUMOREA USA ALGÚN TIPO DE TRACKBALL

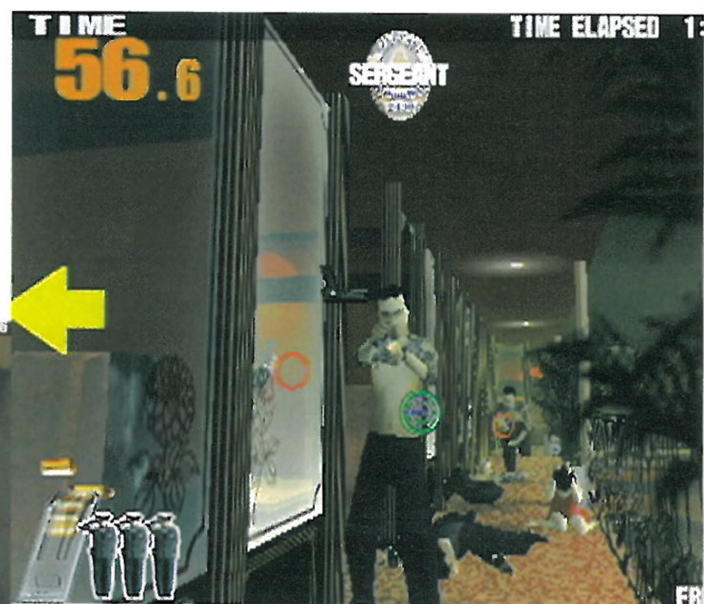
M'EHTAAI ESTRESAAANDO

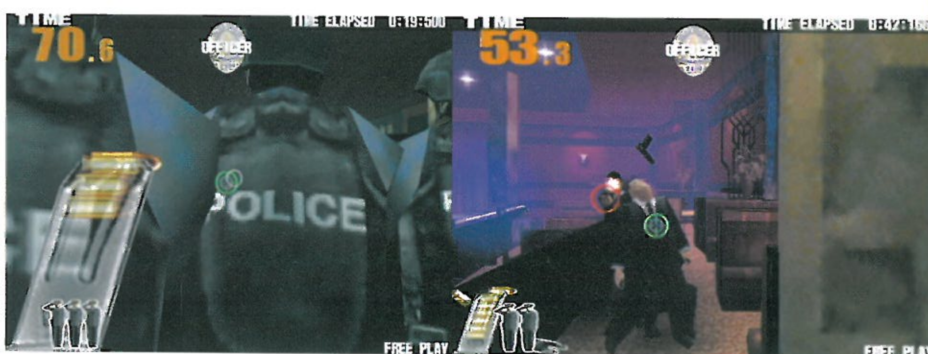
Al contrario que otros juegos de su misma índole (*Time Crisis* y *Virtua Cop*, por ejemplo), *Police 24/7* va a un ritmo mucho más sosegado. Pero si piensas que por esto la acción será menos frenética, te equivocas. De hecho, esto confiere al juego un cierto estilo refinado, debido a la palpable sensación de tensión que genera la lentitud con que llega el fuego enemigo.



sintieras mucho más integrado en el juego. La compañía japonesa está trabajando en un singular periférico para el juego que se rumorea usa algún tipo de trackball, si bien aún está por ver si dicho dispositivo llegará a España. Pese a ello, *Police 24/7* funciona sorprendentemente bien con el Dual Shock 2. El stick analógico izquierdo se usa para controlar tus movimientos, mientras que con el derecho apuntas la mira, y para disparar sólo hay que darle un toque a uno de los cuatro botones del lomo. Sí, así de simple.

Al contrario que otros títulos parecidos, *Police 24/7* va a un ritmo algo pausado. Al principio esto resulta extraño, pero tras unos minutos de juego empieza a tener sentido, ya que esta baja velocidad de las balas enemigas te da tiempo a esquivar el peligro. Cuando el juego aparezca a finales de año, podría muy bien resultar el mejor ejemplo de su género en el mercado. El tiempo lo dirá.





ESTO ES FÚTBOL 2002

SONY CHUTA A GOL

PLATAFORMA	**PS2**
DESARROLLADOR	**SCEE / SOHO**
EDITOR	**SONY**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
LANZAMIENTO	**¡YA!**

Sony no podía ser menos que Konami y EA Sports, y prepara su desembarco en PS2 con un nuevo *Esto es Fútbol*. Esta serie de juegos ha tenido siempre un nivel técnico imponente, pero carece de la garra y la emoción de los *ISS* e incluso en cierta manera de algunos FIFA. *Esto es fútbol 2002* apostará fuerte para, como mínimo, meter el miedo en el cuerpo a sus competidores. ¿Cómo? Pues gracias a la arrolladora calidad de costumbre: licencia oficial, jugadores y estadios enormes y mogollón de competiciones. La mejor noticia, sin embargo, parece que residirá en la sustancial mejora de la IA de los futbolistas: no regalarán el balón, buscarán la mejor opción ofensiva, harán faltas tácticas...

¡SE HA *TIRAO*!

Hacerse con los mandos no será demasiado complicado, aunque el gol seguirá estando muy caro y de nuevo exigirá dosis considerables de paciente entrenamiento. Habrá un botón para desbordar haciendo 'la bicicleta' y otro curioso comando para simular falta, lo que se traducirá instantáneamente en tarjeta amarilla. Sí, parece una solemne tontería tirarse al suelo cuando estás solo en el medio campo, pero quién sabe si conseguirás engañar al árbitro dejándote caer cuando te entra un rival en el área. ¿Juego sucio o realismo extremo? Podremos disfrutar con detalles para quitarse el sombrero, como ver a dos compañeros de equipo, uno sentado y el otro cogiéndole los tobillos, estirando los gemelos acalambrados, antes de afrontar una prórroga.

El modo multijugador será más 'multi' que nunca, ya que admitirá hasta ¡ocho jugadores!. Además, entre la gran cantidad de competiciones encontraremos seis ligas europeas, con categoría *school,* contendientes amateurs y un modo retro con equipos de leyenda como el Madridísimo de Di Stefano y compañía. Todo esto provocará sin duda que la espera estival se les haga muy larga a los viciosos del fútbol propietarios de una PS2.

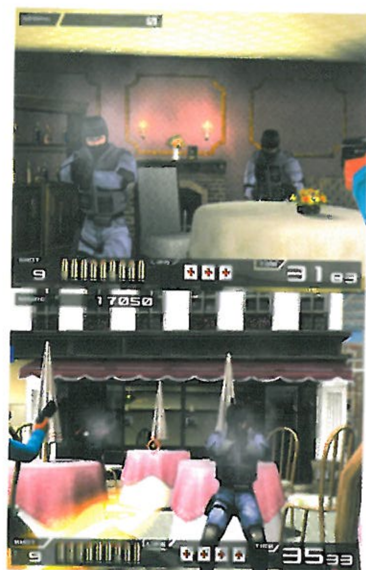
HABRÁ UN BOTÓN PARA DESBORDAR HACIENDO 'LA BICICLETA' Y OTRO CURIOSO COMANDO PARA SIMULAR FALTA, LO QUE SE TRADUCIRÁ INSTANTÁNEAMENTE EN TARJETA AMARILLA

LOS PELOS DE PUNTA

La fidelidad con respecto a los rostros y características físicas como pelambreras o calvas será exquisita, al igual que las equipaciones. Aquí tenéis dos buenos ejemplos de lo que han hecho los señores de Soho con Figo y Rui Costa.



















TIME CRISIS II

PISTOLEROS EN CRISIS

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **NAMCO**
LANZAMIENTO **FINALES DE OCTUBRE**

Después del timo de la estampita que Namco nos quiso vender con *Time Crisis: Operación Titán* (un mediocre juego de disparos, que ni por asomo estaba a la altura del original), la compañía japonesa ha querido compensarnos con este prometedor *Time Crisis II*. Para los que no conozcáis este título, sabed que es una conversión de una recreativa de 1998 en la cual dos jugadores, cada uno en su pantalla individual, debían avanzar pistola en mano por una serie de misiones. ¿Qué ofrece entonces esta conversión, aparecida tres años después del original? Para empezar, una calidad gráfica que deja en pañales a la recreativa. Los efectos de agua son soberbios, los enemigos cuentan con muchos más polígonos (por eso se mueven de forma más suave, rápida y mueren de diversas formas), y las texturas tienen ahora una gran calidad. Pero la gran pregunta que todo seguidor de *Time Crisis* se hará es: ¿se puede jugar 'a dobles'? ¡Por supuesto! Para sentir toda la emoción de jugar con la recreativa, Namco ha incorporado dos tipos de modos multijugador. Por un lado, podremos jugar con dos pantallas muy pequeñas para cada jugador que aparecen en un mismo televisor. Por otro, podremos conectar dos PS2 con un cable i.Link (necesitaremos además dos televisores, dos copias del juego y un amigo) para vibrar con una experiencia de juego única. Además del modo Arcade, en *Time Crisis II* podremos jugar con tres divertidos minijuegos, que seguro alargarán la vida de esta grandísima y esperada promesa para PS2.

PODREMOS CONECTAR DOS PS2 CON UN CABLE I.LINK (NECESITAREMOS ADEMÁS DOS TELEVISORES, DOS COPIAS DEL JUEGO Y UN AMIGO) PARA VIBRAR CON UNA EXPERIENCIA DE JUEGO ÚNICA

VUELVE SU MAJESTAD GUNCON

Junto con *Time Crisis II*, Namco presentará en sociedad la GunCon 2, la nueva pistola exclusiva para PS2. De color azul oscuro, esta maravilla se conecta al puerto USB de PlayStation 2. Es algo más pequeña y compacta que la primera GunCon y cuenta, además de A y B, con los botones Select, Start (¡por fin!), C (situado en la culata) y una cruceta a la altura del percutor. Por supuesto, su precisión y fiabilidad están fuera de toda duda. Pero aún así, los poseedores de una GunCon original se alegrarán al saber que podrán jugar con ella a *Time Crisis II*, sin ningún problema.









EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

CIPRIANO EN EL PAÍS DE LAS PESADILLAS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **IN UTERO**
EDITOR **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **OTOÑO**

Los juegos de plataformas no se le dan mal a Ubi Soft. El éxito de la serie *Rayman* es una prueba más que evidente y, quizás por ello, ha decidido editar y distribuir *Evil Twin: Cyprien's Chronicles*. En el número pasado os dábamos algunos detalles sobre este juego desarrollado por el equipo francés de In Utero.

Evil Twin posee algunos de los ingredientes que hacen sobresalir a un juego por encima de la media. Uno de ellos es sin duda su peculiar estética que recuerda al imaginario mundo ideado por Lewis Carroll en *Alicia en el país de las* Maravillas, aunque con el barroquismo y sordidez que caracterizaba a la película, también francesa, *La ciudad de los niños perdidos* de Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro. Precisamente el protagonista del juego es un huérfano llamado Cyprien. El niño desencadena una catástrofe en el orfanato en el que vive por culpa de su mal contenida ira y debe buscar a sus desaparecidos amigos en un mundo de fantasía compuesto por 8 niveles divididos a su vez en varios subniveles (66 en total). En esta dimensión paralela será guiado por la incontrolable verborrea Wilbur, un elefante de peluche que posee un sentido del equilibrio extraordinario: aparece y desaparece sentado en un columpio con una cara de borrachín cazallero bastante divertida.

CIPRIANO CONTARÁ CON UN TIRACHINAS CON EL QUE DESCALABRAR A ENEMIGOS, AUNQUE RECOGIENDO CIERTOS POWER-UPS EN CANTIDADES INDUSTRIALES PODRÁ TRANSFORMARSE EN SÚPER CIPRIANO

En su forma normal, Cipriano contará con un tirachinas con el que descalabrar a enemigos (incluso en perspectiva subjetiva) aunque recogiendo ciertos power-ups en cantidades industriales podrá transformarse en Súper Cipriano. Con el pelo rubio y de punta (mmm...) estará capacitado para marcarse unos pequeños vuelos y lanzar rayos y bolas de energía (¿de qué nos sonará a nosotros esto?).

Todo lo comentado hasta ahora invita a probar el juego pero cuando damos el paso, un punto de vista demasiado alejado es el causante de que el control de Cipriano y de su súper gemelo resulte complicado e impreciso. Además, la cámara necesita continuos reajustes, por lo que a menos que In Utero solucione estos problemas de jugabilidad, *Evil Twin* podría convertirse en el gemelo 'malo' de *Rayman 2*.










SILENT HILL 2

TENLE MIEDO... MUCHO MIEDO

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

El *Silent Hill* original es sin duda uno de los videojuegos que más nervios ha crispado (y más papel higiénico ha vendido) a lo largo y ancho del mundo. Sin embargo, después de ver lo que nos prepara su segunda parte, podemos confirmar que este nuevo juego hará que su predecesor parezca una excursión por el campo con los Teletubbies (aunque bien pensado... no sabemos qué da más miedo). Al contrario que otros juegos del mismo género (por ejemplo el espantoso —pero de malo— *Evil Dead: Hail To The King* de este mismo mes), *Silent Hill 2* no intenta sobresaltar con mecánicos truquitos de cine de terror barato. En vez de eso, las emociones fuertes que ofrece vienen dadas más por lo que no ves que por lo que haces.

¡MAMÁ, MIEDO!

El nuevo héroe, James Sanderland, ha recibido una carta de su mujer (a quien se supone muerta desde hace más de tres años) en la que le pide que se vean en la fantasmal ciudad americana que da nombre al juego. Al llegar allí, pronto queda claro que no todo es como debería, y en breve

LOS ESCENARIOS SUMIDOS EN TINIEBLAS SON EL HOGAR DE UN SINFÍN DE ABOMINABLES MORADORES, HACIENDO QUE EL JUGADOR NUNCA ESTÉ SEGURO DE QUÉ ENCONTRARÁ A LA VUELTA DE LA SIGUIENTE Y LÓBREGA ESQUINA

Sanderland es arrastrado a una escalofriante historia macabra y demente. La jugabilidad apenas ha variado desde el primer juego. Como antes, deberemos resolver crípticos puzzles y enfrentarnos a algunas criaturas grotescas mientras encajamos las piezas de este misterio. De hecho, los escenarios sumidos en tinieblas son el hogar de un sinfín de abominables moradores (por ejemplo un bicho que parecen dos pares de piernas unidos por la cintura), haciendo que el jugador nunca esté seguro de qué encontrará a la vuelta de la siguiente y lóbrega esquina. Una banda sonora de lo más perturbadora y unos cuantos efectos bien escogidos (los gemidos de bestias no presentes y los inexplicables golpes en las puertas) redondean la sensación de miedo de *Silent Hill 2*. Sin duda, éste será uno de los juegos del año.



HIDDEN INVASION

EXPEDIENTE X VERSIÓN VAN DAMME

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **TOKA**
EDITOR **SWING!**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **OTOÑO**

Fighting Force, *Urban Chaos*, *Oni*... Todos ellos son juegos que, al igual que este *Hidden Invasion*, nos proponían pasar nivel tras nivel a base de liarnos a mamporros, de manera más o menos aburrida, con todo enemigo que se nos pusiera por delante. En esta aventura futurista tendremos que elegir entre jugar como un musculitos con armadura antibalas (antibalas, antimisiles y antitodo, porque hay que ver el pedazo de hierro que usa), o una ágil señorita, pertenecientes a un grupo especial de élite. Nuestros héroes son reclamados para investigar qué ha ocurrido en la escena de un crimen terrorista. Pero conforme avancemos, iremos descubriendo que tras ese supuesto atentado se esconde una terrorífica trama de conspiraciones pensada por extraterrestres, que planean conquistar la Tierra.

EL FUTURO CLUB DE LA LUCHA

Como viene siendo habitual en este tipo de juegos, los protagonistas podrán ejecutar todo tipo de golpes y combos: desde simples puñetazos hasta patadas voladoras, llaves de judo, agarrones... Además, si nos encontramos rodeados de enemigos especialmente duros siempre podremos echar mano de nuestra fiel pistola o de las armas que quitemos a nuestros adversarios (recortadas, subfusiles y demás lindezas). Aunque todavía quedan ciertos detalles gráficos por pulir (clipping a capazos, cámaras caóticas) no dudamos que *Hidden Invasion* pueda llegar a convertirse, con ganas y dedicación, en un título divertido, sobre todo si incorpora una opción para dos jugadores simultáneos.

COMO VIENE SIENDO HABITUAL EN ESTE TIPO DE JUEGOS, LOS PROTAGONISTAS PODRÁN EJECUTAR TODO TIPO DE GOLPES Y COMBOS: DESDE SIMPLES PUÑETAZOS HASTA PATADAS VOLADORAS

ALMA DE LUCHADOR

Los chicos de Toka no son nuevos en lo que a programar juegos de lucha se refiere. Estos desarrolladores franceses programaron en su tiempo para la hoy agonizante Dreamcast un irregular beat'em-up llamado *Soul Fighter* que no obtuvo muy buenas críticas (vamos, que era un churro). En él, un hombre, sus músculos y un espadón de los que matan mucho tenían que abrirse paso entre una horda de bizarros enemigos, entre los que se encontraban orcos, mutantes u hombres pez. Mucho luchador para un juego con muy poca alma.























VICTORIOUS BOXERS

BOXEO A LA JAPONESA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NEW CORPORATION**
EDITOR **EMPIRE INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **PLANETA DE AGOSTINI**
LANZAMIENTO **OTOÑO**

Hasta la llegada de *Ready 2 Rumble*, los juegos de boxeo se habían caracterizado, mayoritariamente, por intentar aproximarse a lo que es un combate de verdad. *Victorious Boxers* está basado en un exitoso manga japonés, así que resulta bastante lógico pensar que se parecerá más al juego de Midway anteriormente citado que a *Knockout Kings*, por ejemplo.

En cierta manera esta suposición es totalmente cierta, ya que la estética manga del juego no tiene nada que ver con las fotocopias de boxeadores reales de los clásicos simuladores. De todos modos, que nadie espere encontrar unas peleas con ataques especiales, bolas de dragón u otras lindezas, ya que, una vez dentro del ring, *Victorious Boxers* es un juego tremendamente realista.

Desde el principio, éste ha sido uno de los mayores objetivos de los programadores y por eso no existen ni barras de energía ni indicadores del tiempo que falta para que finalice cada asalto. La idea es que el jugador se sienta como un boxeador de verdad y por eso es necesario observar a nuestro propio luchador y al rival para saber en qué estado se encuentran. Lo más fácil es fijarse en las magulladuras y la sangre (si un boxeador tiene la cara como un mapa es que no anda muy bien de salud) pero conforme van sucediéndose los asaltos, el cansancio va haciendo mella en los personajes y los movimientos se irán volviendo más lentos y pesados.

LA IDEA ES QUE EL JUGADOR SE SIENTA COMO UN BOXEADOR DE VERDAD Y POR ESO ES NECESARIO OBSERVAR A NUESTRO PROPIO LUCHADOR Y AL RIVAL PARA SABER EN QUÉ ESTADO SE ENCUENTRAN

Aunque sólo existen, en principio, 4 botones para propinar diferentes tipos de puñetazos, en realidad se pueden realizar un gran número de golpes. Para ello hay que aprovechar el botón del Especial, que nos permitirá arrear guantazos de lo más demoledores.

Gracias a las escenas intercaladas entre los combates de Ippo (el protagonista) iremos conociendo, con la inestimable colaboración de nuestro curioso entrenador, todos los secretos que un boxeador que se precie debe saber para llegar hasta lo más alto. El camino es bastante difícil, ya que nos esperan 40 oponentes, pero la inclusión en el modo Historia de un argumento que da un poco de unidad a las peleas convierten a *Victorious Boxers* en algo más que una sucesión de peleas hasta llegar al típico mensaje de *Congratulations!*.

CON 40 LUCHADORES POR BANDA

Ippo es un muchacho tan sociable que, cada vez que gane un combate, conseguirá que el boxeador derrotado se una al plantel de personajes disponibles en el modo para 2 jugadores de *Victorious Boxers*. En total hay 40 luchadores y cada uno de ellos cuenta con un estilo diferenciado y una serie de habilidades y movimientos distintos.



DROPSHIP

¿TE GUSTA PILOTAR?

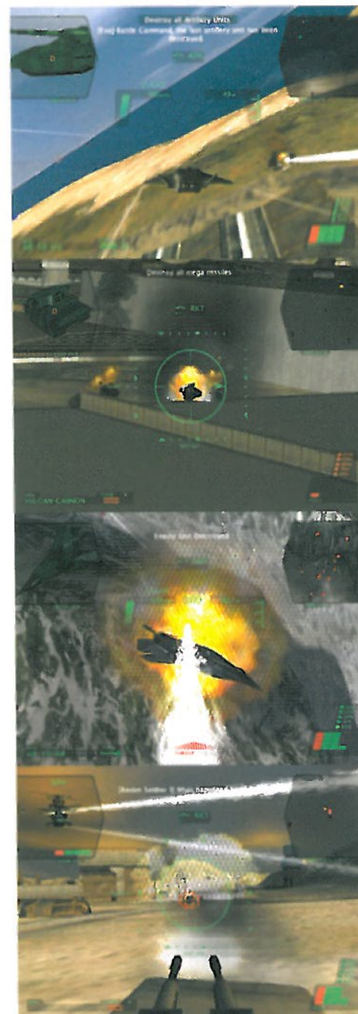
¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CAMDEN STUDIOS**
EDITOR **SCEE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Dropship es un simulador de vuelo, un juego de disparos y un título de estrategia, todo en uno. Estamos ante uno de los proyectos más ambiciosos concebidos para PS2, que después de un largo tiempo de desarrollo por fin verá la luz en breve. Lo que deberemos hacer básicamente en este juego será manejar precisamente una enorme 'Dropship' (algo así como un cargo o una aeronave de transporte). Esta nave tiene la capacidad de trasladar soldados e incluso vehículos en su interior, dispone de un blindaje extrafuerte, un gran arsenal de armas (ametralladora, misiles aire-tierra...) y puede volar en vertical como si fuera un Harrier.

A PUNTO DE TOMAR TIERRA

Aunque tenga un aire a los juegos de PC y sea en parte un simulador de vuelo, los controles son bastante sencillos. Eso no quiere decir que volemos como colibríes a los cinco minutos, ya que para dominarlos nos hará falta algo de práctica (tendremos que utilizar todos los botones del Dual Shock 2 para manejar la Dropship). Y creednos, nos hará falta toda la práctica del mundo para jugar las apasionantes misiones que nos propone este juego. Mientras volamos sobre mapeados enormes (gigantescos, más bien) deberemos cumplir misiones de transporte, reconocimiento y castigo, así como establecer bases y mandar tropas a combatir como si de un extraño juego de estrategia se tratara. Por si queda alguna duda acerca de la calidad de este título, sólo tenéis que echar un vistazo a las capturas de esta página para apreciar los brillantes gráficos de *Dropship*. Muy pronto, los amantes de la estrategia y los juegos de grandes vuelos podrán disfrutar con esta joya.

DEBEREMOS CUMPLIR MISIONES DE TRANSPORTE, RECONOCIMIENTO Y CASTIGO, ASÍ COMO ESTABLECER BASES Y MANDAR TROPAS A COMBATIR COMO SI DE UN EXTRAÑO JUEGO DE ESTRATEGIA SE TRATARA













WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

EL MUNDIAL EN CASA

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EVOLUTION**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

La verdad es que ya llevamos algún tiempo hablando de las maravillas de *World Rally Championship*. Sin embargo, ahora que cada vez se aproxima más el momento de su ansiado lanzamiento, hemos podido probar una beta que confirma prácticamente todas las virtudes de las que hace gala este juego.

Lo que más llama la atención de *WRC* a primera vista es la impresionante espectacularidad de sus escenarios. Gracias a la información suministrada vía satélite, os podemos asegurar que los circuitos sacados de las 14 pruebas del Mundial de Rallys son auténticas fotocopias de los reales con un público que, esta vez, no es de cartón-piedra.

Gracias a la licencia oficial, además de todas las pruebas, también podremos conducir todos los coches del Mundial. Y lo mejor de todo es que los vehículos se rompen y se ensucian según nuestra conducción o el tipo de pista. Es una auténtica gozada observar cómo nuestro coche llega totalmente cubierto de polvo a la meta tras disputar un tramo de tierra, o disfrutar con el momento en que se resquebraja el parabrisas si nos damos un buen porrazo. Además, los percances durante la carrera afectarán a nuestro bólido hasta el punto de que podemos llegar a romper la dirección o el cambio de marchas.

ES UNA AUTÉNTICA GOZADA OBSERVAR CÓMO NUESTRO COCHE LLEGA TOTALMENTE CUBIERTO DE POLVO A LA META TRAS DISPUTAR UN TRAMO DE TIERRA



La calidad gráfica está fuera de toda duda (podéis apreciarlo en las capturas que acompañan a este artículo), y el sonido tampoco tiene desperdicio. El ruido de los helicópteros que sobrevuelan los trazados, el efecto del público y, por supuesto, el motor son espectaculares. Las 5 vistas diferentes disponibles, además, han permitido al equipo de programación ofrecernos variaciones en el sonido del motor según si optamos por una vista exterior o por una situada en la cabina del vehículo.

Es cierto que algunos detalles de *World Rally Championship* todavía podrían mejorarse (la integración de los coches en los circuitos, por ejemplo), pero tras el aperitivo que supuso el Modo Rally de *Gran Turismo 3*, éste es el juego que todos los aficionados al deporte del *tratar-de-arrancarlo* estaban esperando.

UNA VISTA CASI DE VERDAD

Entre las 5 posibles vistas destaca la que nos muestra el interior de la cabina para mostrarnos al piloto y a su inseparable acompañante. Además de poder apreciar todo el proceso del cambio de marchas o los giros del volante, también veremos de cerca la inseparable libreta que todo buen copiloto de coches de rallys debe llevar.



TOP GUN COMBAT ZONES

CRUISANDO LOS CIELOS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **TITUS**
EDITOR **TITUS**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **OTOÑO**

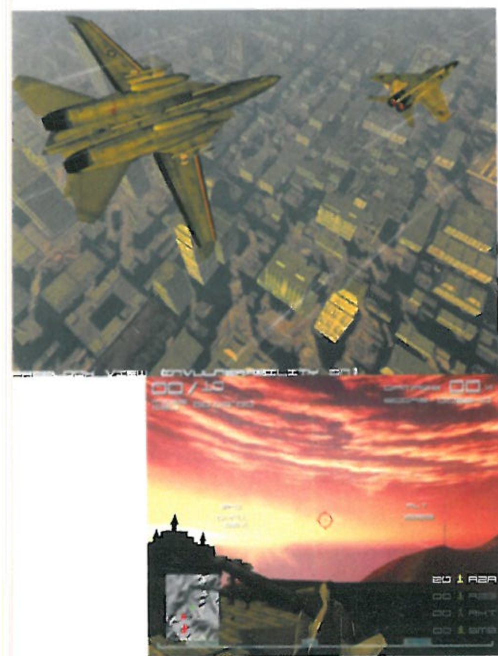
En una maniobra dirigida con toda la intención a robarle el éxito a *Ace Combat*, la mayor parte de la acción de *Top Gun* pasa a un nivel en el que prácticamente tocaremos la tierra con la mano. Pese a que aún se pueden optimizar, los paisajes urbanos de *Top Gun* ya son lo bastante complejos para impresionar: pasar en vuelo rasante sobre un territorio enemigo tecnológicamente inferior, desatando un infierno de muerte mientras cruzas la entrada de su enclave es bastante espectacular. Pero también podremos hacer operaciones tipo 'Tormenta del Desierto': nos han prometido una selección de escenarios sacados directamente del film, así como varios temas inspirados en puntos concretos de tensión política, todos los cuales se extienden en un periodo de tiempo que va desde principios de los 70 hasta la actualidad.

Las texturas que por el momento adornan estos entornos (recordemos que aún se encuentra en una fase inicial) parecen los de una actual tarjeta gráfica decente, aunque castrada por una importante falta de memoria de vídeo (que es lo que suele suceder con el hardware de la PS2). Además, la elevada resolución logra contrarrestar los efectos más peligrosos de unos gráficos tan suavizados, asegurando que todos los elementos importantes (como las unidades enemigas de fuego antiaéreo) estén renderizadas con la claridad necesaria.

Aunque no cabe duda de que la decisión de resucitar esta licencia es algo extraña, *Top Gun* ha logrado llamar nuestra atención. Entre los elementos que hay que seguir desarrollando no puede faltar una mayor velocidad, así como algunos modos de juego. Prepárate a rayar (fuselajes enemigos) a gran altura...

PASAR EN VUELO RASANTE SOBRE UN TERRITORIO ENEMIGO TECNOLÓGICAMENTE INFERIOR, DESATANDO UN INFIERNO DE MUERTE MIENTRAS CRUZAS LA ENTRADA DE SU ENCLAVE ES BASTANTE ESPECTACULAR

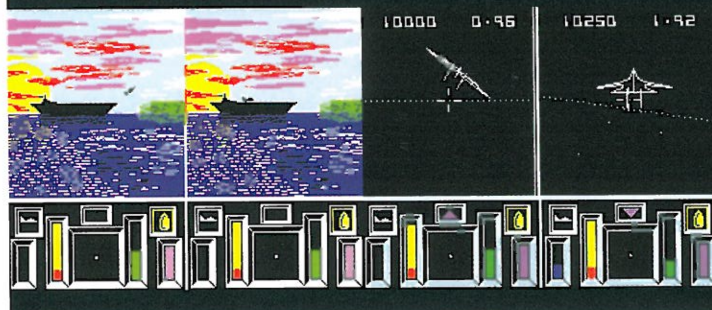




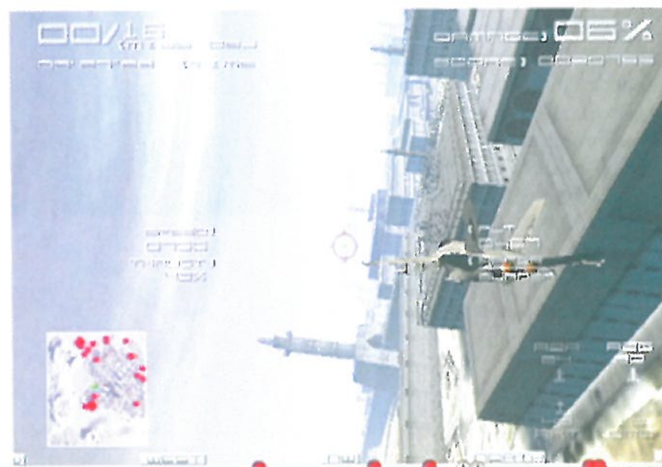


COMBATES EN BLANCO Y NEGRO

Allá por 1987, los que buscaban una dosis de *Top Gun* tenían que acudir al Spectrum (o, si apuntabas más alto, al Commodore 64). El juego, de Ocean Software, soltaba a los jugadores en medio de un duelo con sabor a 'armazón poligonal'. Al ubicar estas peripecias aéreas en un escenario de operaciones con más chicha, la revisión de Titus corre el riesgo de convertirse en un título peligrosamente atractivo... aunque seguro que seguirá siendo imposible 'comunicarse' con los pilotos enemigos con un solo dedo, al estilo de la peli.











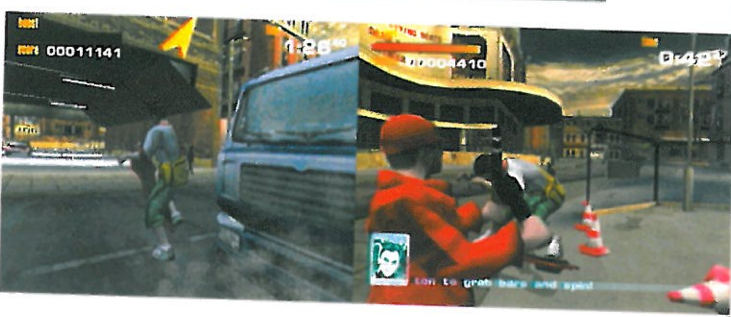












AIRBLADE

¡MIRA MAMÁ, SIN RUEDAS!

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CRITERION STUDIOS**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Parece que los chicos de Criterion Studios le están cogiendo afición a esto de hacer juegos de *skate* con tablas que vuelan a un palmo del suelo. Decimos esto porque desarrollaron, en los primeros meses de vida de Dreamcast, un título llamado *TrickStyle* que ofrecía carreras en circuitos repartidos por todo el mundo a bordo de estos curiosos artilugios.

Esta vez, se han embarcado en un proyecto bastante más ambicioso que se convirtió en una de las sorpresas más agradables del pasado E3. *Airblade* puede parecer el típico clon de *Tony Hawk's*, pero la intención es ofrecer algunas novedades en el género.

Para empezar, un mínimo argumento cohesiona todas las fases, que ya no consisten simplemente en cumplir aleatoriamente objetivos como recoger letras o conseguir una cierta puntuación. En cada uno de los niveles los objetivos concretos deben ser cumplidos por orden y, básicamente, consisten en derribar francotiradores, cámaras o (aunque parezca mentira) tanques, y llegar a un determinado lugar.

EN CADA UNO DE LOS NIVELES LOS OBJETIVOS DEBEN SER CUMPLIDOS POR ORDEN Y, BÁSICAMENTE, CONSISTEN EN DERRIBAR A FRANCOTIRADORES, CÁMARAS O (AUNQUE PAREZCA MENTIRA) TANQUES Y LLEGAR A UN DETERMINADO LUGAR

Para conseguirlo es necesario utilizar la mejor arma de un *skater*: las piruetas y los saltos inverosímiles. Todas estas acrobacias están representadas por unas animaciones tremendamente especulares que tienen lugar en unos escenarios muy sólidos y extensos.

Por supuesto, aparte del modo principal también existen toda una serie de opciones para disfrutar solo o en compañía. Entre estas últimas destacan un curioso juego de 'robar la cinta' al contrario y un Party Mode en el que pueden participar, por separado, hasta 8 jugadores.

Airblade lo va a tener complicado para competir con la tercera entrega de las andanzas de *Tony Hawk's*, pero de entrada ya cuenta con algo a favor: no hay que preocuparse por las ruedas de la tabla.

GRABEANDO LA CIUDAD

Entre los movimientos que son capaces de realizar los *skaters* del juego (aunque empezamos con Ethan, es posible ir descubriendo nuevos personajes) destaca el *grab*. Además de permitirnos realizar algunas acrobacias, si hacemos uso de este movimiento en algunas barras podremos agarrarnos y empezar a dar vueltas de campana. El objetivo de esta mareante pirueta es tomar impulso para alcanzar algunos lugares elevados y, teniendo en cuenta el tamaño de algunos escenarios, la verdad es que resulta muy útil.

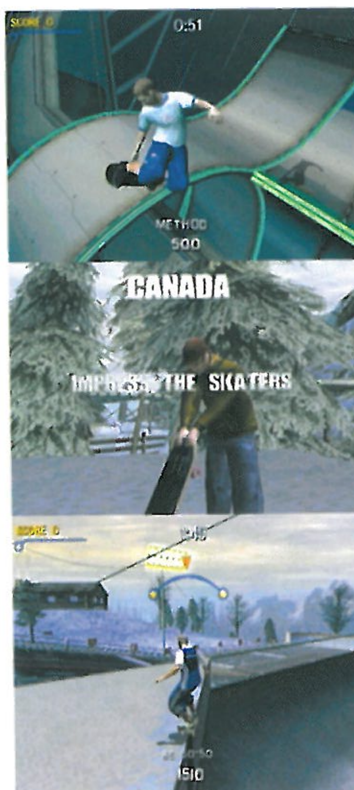


TONY HAWK'S PRO SKATER 3

LAS NUEVAS ACROBACIAS DE TONY

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NEVERSOFT**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Cuando estábamos a punto de cerrar el presente número de *PlanetStation*, nos llegó para nuestra desesperación (¡porque todavía estamos enganchados!) una versión beta de *Tony Hawk's Pro Skater 3* para PlayStation 2. Y no hemos resistido la tentación de hacer un pequeño artículo previo para que sepáis la maravilla que nos preparan los chicos de Neversoft. En esta nueva entrega los personajes cuentan con muchísimos movimientos nuevos, y pueden realizar de manera elegante, sin ningún tipo de problema, trucos más personalizados. Aunque los controles son muy parecidos a los de los anteriores *Tony* (cosa que los fans incondicionales de la saga sin duda agradecerán) ahora podremos realizar trucos en el suelo, sin saltar de la tabla, y encadenar espectaculares *caspers*, *anticaspers*, o *truckstands*. Los gráficos, como es lógico, han mejorado muchísimo, mostrando unas texturas de mayor resolución y unos personajes de movimientos ultrasuaves. Es una gozada ver cómo se desliza el viejo amigo Tony por ciudades enormes, mientras realiza trucos a una velocidad asombrosa. Asimismo, el diseño de los niveles ha variado bastante, y ahora son bastante más complejos, con un mayor número de recovecos e incluso con ciertos toques futuristas (como la extraña ciudad de Tokyo). Los fans de *Tony Hawk's* están de enhorabuena, ya que en breve podremos disfrutar con un juego que mejora a todos los niveles la gran serie deportiva que tantas horas de diversión (y golpes contra el suelo) nos proporcionó en PlayStation.





DNA EL PRIMO CERCANO DE BOMBERMAN

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **HUDSON**
EDITOR **HUDSON**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Este extraño *DNA*, o lo que es lo mismo, *Dark Native Apostle*, es la última apuesta de Hudson, la compañía responsable de esos títulos que prácticamente todo el mundo ha visto y jugado: *Bomberman*. De hecho, tiene mucho en común con la saga del 'bombero' cabezón. En *DNA* somos una especie de 'soldado universal' genético, que puede atacar con mortíferos combos cuerpo a cuerpo y, lo que es más importante, dejar bombas de distintos tipos para acabar con los enemigos que encontremos. De una manera parecida a lo que pudimos ver en *Silent Bomber*, podremos recoger chips para mejorar nuestras habilidades. Por ejemplo, algunos de ellos nos permitirán correr a mayor velocidad, mientras que otros reducirán nuestra resistencia al aire, algo que nos permitirá pasar de una manera bastante sencilla por delante de potentes ventiladores sin que el aire que éstos expulsan nos empuje al vacío y con ello a una muerte segura. Asimismo, estos chips también mejorararán nuestros explosivos, permitiéndonos manejar artilugios como bombas de humo, detonadores accionados por control remoto...). Pero, a pesar de sus parecidos con *Bomberman* o *Silent Bomber*, *DNA* no es un arcade en el que nos limitemos únicamente a poner bombas y matar enemigos continuamente. Como es habitual en todas las buenas aventuras, deberemos buscar, utilizar y combinar objetos para poder avanzar. Pero no sólo la parte jugable de *DNA* es original y variada. La parte gráfica, bastante correcta en general, emplea la técnica *cell shading* (que utiliza sombras planas, como en *Jet Set Radio*), confiriendo al juego un aire de cómic bastante conseguido, y que agradará a los amantes de los tebeos tradicionales.








PERRO Y LOBO



LA OVEJA ES PARA EL QUE SE LA TRABAJA

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **PUZZLES**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **INFOGRAMES**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **POR DETERMINAR**

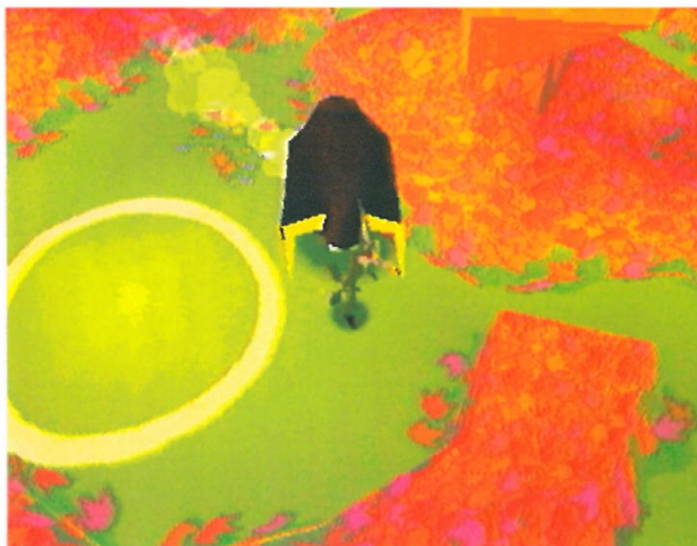


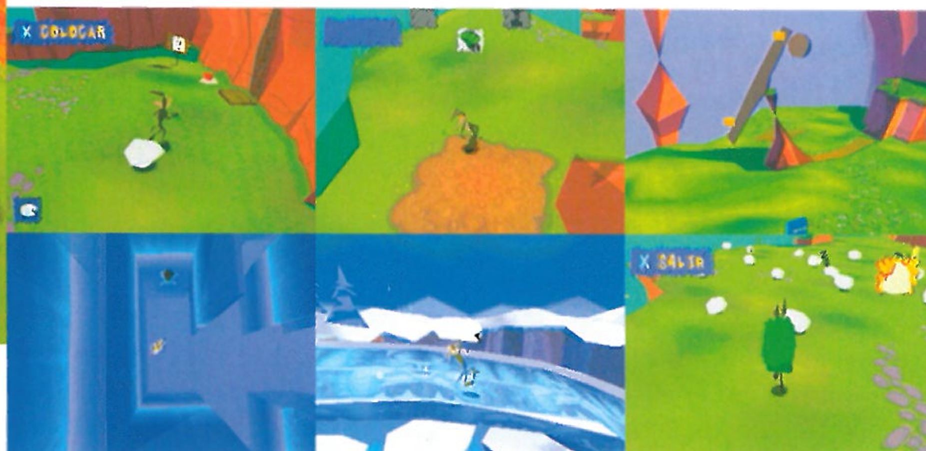
Tom y Jerry, Piolín y Silvestre, Rasca y Pica... La lista es larga, pero basten estos ejemplos para ilustrar la multitud de parejas de personajes del *cartoon* que han aparecido, con mayor o menor fortuna, en el mundo del videojuego.

Esta vez le ha tocado el turno a un dúo de la Warner que en nuestro país no cuenta con la fama de los anteriores: el perro ovejero Sam y el lobo Ralph. En la serie de dibujos animados, ambos se ven obligados a











cumplir con su obligación capítulo tras capítulo (Ralph roba ovejas y Sam intenta impedirlo). En esta versión *videojueguil*, sin embargo, Infogrames ha querido cohesionar los 18 niveles introduciendo al pato Lucas como maestro de ceremonias. El pato más famoso de todos los tiempos (con permiso de Donald) es el presentador de un curioso concurso al que Ralph es invitado.

CON EL PERRO HEMOS TOPADO

Lógicamente, el objetivo de la competición es robar una oveja a Sam en cada una de las fases y llevarla hasta el plató (un lugar con un público de excepción entre el que se encuentran Speedy Gonzalez o Silvestre). El perro ovejero está siempre acechante, pero gracias a un icono situado en la pantalla sabremos en todo en momento hacia dónde está mirando y podremos intentar burlarle utilizando el sigilo o alguna otra artimaña.

Conseguir robar los corderitos no es, ni mucho menos, una tarea fácil. En cada uno de los niveles hay que resolver uno o varios puzzles para robar el animal en cuestión y llevarlo hasta la meta. Los chicos de Infogrames se han estrujado las

EL PERRO OVEJERO ESTÁ SIEMPRE ACECHANTE, PERO GRACIAS A UN ICONO SITUADO EN LA PANTALLA SABREMOS EN TODO EN MOMENTO HACIA DONDE ESTÁ MIRANDO

neuronas para intentar conseguir que el proceso no se haga en ningún momento repetitivo, y la verdad es que lo han logrado. Gracias a la variedad de los retos y a los diversos objetos que hay que utilizar, en ningún momento tendremos la sensación de estar haciendo siempre lo mismo. Lo malo es que, para evitar esta repetición, las fases se van complicando cada vez más y algunas son realmente difíciles.

El inigualable sentido del humor del que hacen gala los Looney Tunes está perfectamente representado por todo tipo de golpes, caídas y diálogos absurdos (con un doblaje al castellano excelente). Lo mismo sucede con la



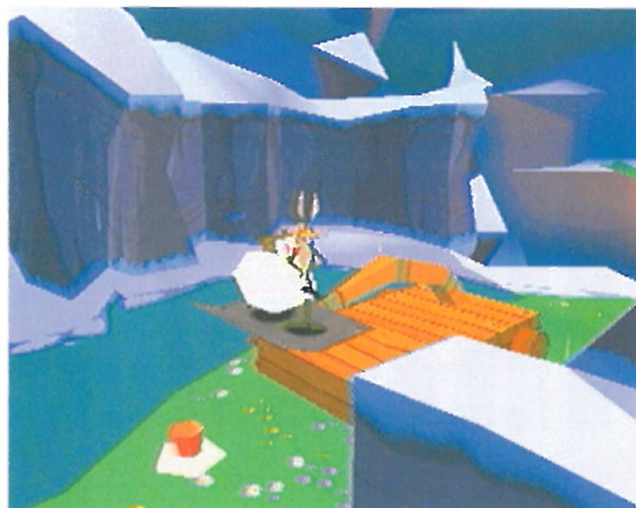
ACME TE PUEDE AYUDAR

El catálogo de objetos Acme que Ralph debe utilizar no tiene desperdicio. Encontraremos desde cohetes para llegar a lugares elevados, hasta flautas que hipnotizan a Sam, pasando por perfumes o lechugas que atraen a las ovejas. Su utilización es indispensable para llevar a los animalicos hasta la meta, pero no te preocupes porque hacerte con la mayoría de ellos es muy sencillo: basta con solicitarlos en los buzones Acme que encontrarás repartidos por los niveles.







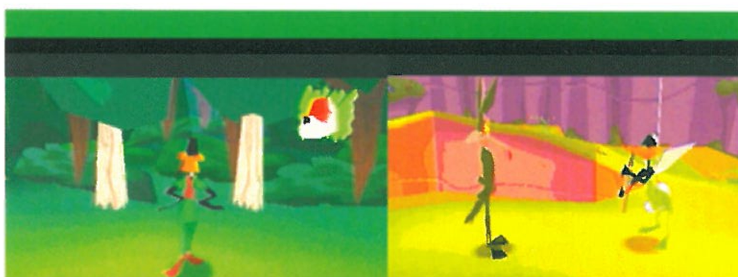


EN CADA UNO DE LOS NIVELES HAY QUE RESOLVER UNO O VARIOS PUZZLES PARA ROBAR EL ANIMAL EN CUESTIÓN Y LLEVARLO HASTA LA META



LANZAMIENTO DE OVEJA

Sinceramente, no creemos que este juego resulte muy apropiado para los miembros de las sociedades protectoras de animales. La razón es que en algunas fases es totalmente necesario practicar el lanzamiento de oveja para hacerla llegar a la meta salvando algunos barrancos de impresión. Para ello sólo es necesario disponer de algún objeto adecuado (una cuerda elástica, una catapulta...), una oveja y un poco de puntería.



QUIEN TIENE UN PATO, TIENE UN TESORO

El pato Lucas es un personaje esencial en *Perro y lobo*. Nada más empezar la aventura, será nuestro guía en un tutorial que cuenta con la aparición estelar del Correcaminos. De esta manera, podremos aprender todos los movimientos necesarios para ser un buen ladrón de ovejas. Pero, además, el bueno de Lucas también nos va a ayudar en cada una de las diferentes fases. Podremos consultarte algunas dudas y nos irá enseñando nuevos secretos. Por desgracia, casi todos los puzzles los deberemos resolver por nuestra cuenta.

estética de los dibujos animados, recreada por unos personajes muy bien animados y con unas geniales expresiones faciales. Por desgracia los escenarios no son tan brillantes. Son bastante variados (bosques, parajes desérticos o nevados...), pero tienen demasiada niebla y algunos decorados acaban resultando muy sencillos.

Sin embargo, quizás el mayor problema de *Perro y lobo* es la falta de un mayor número de objetivos en cada una de las fases. Tan sólo existen un reto extra en cada nivel (encontrar un reloj que proporciona puntos con los que es posible comprar bonificaciones), así que una vez has robado la oveja correspondiente, no tiene demasiado sentido volver a jugar esa fase.

De todos modos, estamos ante un juego divertido y entretenido incluso para aquellos que no sean demasiado fans del mundo Looney Tunes. Y sí: Ralph el lobo es primo hermano del Coyote.

ARRIBA

- EL SENTIDO DEL HUMOR
- LA ESTÉTICA *LOONEY TUNES*
- LA VARIEDAD DE LOS PUZZLES

ABAJO

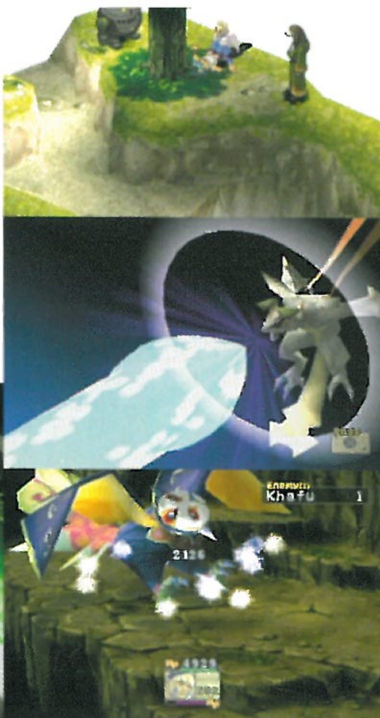
- FASES CON UN SOLO OBJETIVO
- ALGUNOS ESCENARIOS
- LA DIFICULTAD SE DISPARA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

8,5







BREATH OF FIRE IV

JUGUEMOS CON FUEGO

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **RPG**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
PRECIO **3.990 PESETAS**

Dos *Breath of Fire* para SuperNintendo y uno para PlayStation son los responsables de que esta saga ande ya por su cuarta entrega. Repiten algunos personajes y lugares, pero no es necesario haber jugado a ningún capítulo anterior para disfrutar al 100% de este nuevo episodio: *BoF IV* es un típico RPG japonés de combates por turnos. Nada más pero también nada menos. Porque aunque este juego no aporte al género un soplo de aire fresco, sino más bien recalentado, hay que reconocer que nos encontramos ante un título de excelente factura al que sólo se le puede reprochar que no esté traducido al español.

La princesa de Wyndia Nina y su acompañante Cray conversan en inglés sobre la desaparición de la hermana de la primera. Un dragón del desierto deja hecho añicos el transporte de la pareja. Nina parte en busca de piezas de recambio y topa con un amnésico Ryu, hombre-drágon y protagonista de los anteriores capítulos de la saga. El grupo se ampliará con Ershin, una chica tan tímida que vive en el interior de un robot, el mercenario tartamudo Scias, y Ursula, general del Imperio. De vez en cuando controlaremos a Fou-Lu, otro hombre-dragón que en realidad es la reencarnación del fundador del Imperio y que mantiene una misteriosa relación con Ryu.

Durante las 50 horas de juego aproximado ayudaremos al grupo en su búsqueda principesca. No faltan los enfrentamientos con enemigos de todo tipo en forma de combates por turnos. Lo más destacable es que los protagonistas podrán 'robar' habilidades especiales de sus rivales mientras que la mayoría de hechizos se obtienen al subir de nivel. También hay que reseñar que cuando el grupo excede de tres miembros, es decir, la primera línea de combate, los restantes se mantienen en una segunda línea aunque pueden intercambiar posiciones en cualquier



CADA MAESTRILLO TIENE SU COMBILLO

Durante su periplo nuestros héroes se encontrarán con peculiares personajes que poseen aptitudes pedagógicas. Convertir a un miembro de nuestro grupo en discípulo de uno de estos maestros tendrá beneficiosos efectos sobre dicho alumno. Así, cuando suba de nivel, conseguirá aumentar en mayor medida los atributos (ataque, defensa, agilidad, etc.) que estén vinculados a la disciplina impartida por el maestro en cuestión. Pero además, si realizamos las tareas encomendadas por él seremos recompensados con nuevos hechizos, habilidades u objetos. Aunque algunos maestros son totalmente altruistas, otros no están dispuestos a educarte porque sí, pero puedes estar tranquilo, ninguno te obligará a raparte la cabeza a cero ni te tratará como a un insecto saltarín.

NOS ENCONTRAMOS ANTE UN TÍTULO DE EXCELENTE FACTURA AL QUE SÓLO SE LE PUEDE REPROCHAR QUE NO ESTÉ TRADUCIDO AL ESPAÑOL



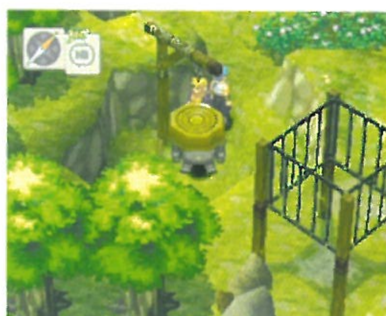








momento sin sufrir ninguna penalización. Es más, en esta posición retrasada, recuperarán puntos de habilidad necesarios para lanzar hechizos o utilizar habilidades especiales. Como dato curioso, señalar que se ha importado un elemento de un género que tan bien se le da a Capcom: los combos de los juegos de lucha.







FREAKS A TUTIPLÉN

Hacía tiempo que no veíamos en un videojuego personajes tan raros y, en ocasiones, cretinos. Los Cap, por ejemplo, tienen un ataque llamado Distraído con el que consiguen precisamente eso, distraerse y no atacar. Ershin posee la habilidad de dar cabezazos, y si la pone en práctica con algún lugareño veremos sobre la cabeza de éste unas gotillas de sudor. El humor es una constante durante todo el juego por lo que los fans de los Monty Python y los hermanos Marx se lo pasarán realmente bien.

LOS PROTAGONISTAS PODRÁN 'ROBAR' HABILIDADES ESPECIALES DE SUS RIVALES MIENTRAS QUE LA MAYORÍA DE HECHIZOS SE OBTIENEN AL SUBIR DE NIVEL

BoF IV es divertido, largo... ¿bonito? Los personajes de este juego están diseñados en dos dimensiones, mientras que los escenarios son poligonales. Nada que reprochar si no fuese porque el movimiento de los personajes resulta demasiado brusco. De todas formas, el colorido y la vistosidad generales (e incluso espectacularidad durante las transformaciones en dragones de Ryu y Fou-Lu) logran que dicho defecto pase casi desapercibido. Además, teniendo en cuenta su precio, *Breath of Fire IV* supone un digno e imprescindible adiós rolero para la PS One.



JUEGOS REUNIDOS CAPCOM

Últimamente un RPG de consola no puede considerarse como tal si no cuenta con algún jueguecillo extra que rompa con la monotonía de la estructura exploración-combate-exploración-combate. *Breath of Fire IV* no es una excepción y aparte del habitual (en la saga) juego de pesca propone una buena cantidad de minijuegos que son la envidia del señor Geyper. Jugar al escondite, atrapar a un presunto ladrón, perseguir a un mocoso, alimentar a un tragaldabas a cambio de información o trabajar de mozo de almacén son ejemplos de pruebas que tendremos que superar. Algunas incluso podremos volverlas a jugar cuando queramos de forma que la vidilla aumenta de forma considerable.

ARRIBA
- RELACIÓN CALIDAD/PRECIO
- MINIJUEGOS A PORRILLO
- HUMOR PARA TODOS LOS PÚBLICOS

ABAJO
- *DU YU ESPIC INGLIX?*
- NO ES EL COLMO DE LA ORIGINALIDAD
- LA BRUSQUEDAD DE LAS ANIMACIONES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	9
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

8,5








MEGA MAN LEGENDS 2

SEGUNDAS LEYENDAS SIEMPRE FUERON BUENAS

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
PRECIO **3.990 PESETAS**

Hace un par de años, Capcom nos sorprendió trasladando a las 3 dimensiones a cierto personajillo azul acostumbrado a protagonizar plataformas en 2D. Por supuesto estamos hablando del primer *Mega Man Legends* que, pasado el efecto sorpresa, no convenció demasiado a los fans de toda la vida de la saga.

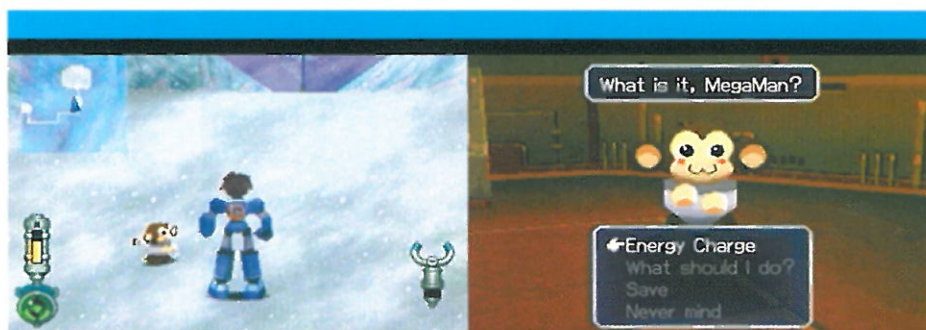
Teniendo en cuenta que Capcom es especialista en sacar todo el jugo posible a sus sagas, la verdad es que no nos sorprendió demasiado la aparición de esta segunda parte. Sin embargo, *Mega Man Legends 2* es un magnífico ejemplo de lo que debe ser una secuela, ya que retoma los aciertos del original y además mejora (¡y de qué manera!) los defectos.

Así, nos volvemos a encontrar con una inteligente mezcla de aventura, acción y RPG que arranca poco tiempo después de la primera parte. Esta vez, Mega Man y sus inseparables Roll y Data se embarcan en la búsqueda del Gran Legado, un misterioso objeto con un inmenso poder que no debería caer en malas manos. De paso, nuestros héroes también intentarán encontrar a los padres de Roll. Aquí encontramos una de las diferencias con respecto a la primera parte: el mundo por explorar es bastante más extenso.

MEGA MAN LEGENDS 2 ES UN MAGNÍFICO EJEMPLO DE LO QUE DEBE SER UNA SECUELA, YA QUE RETOMA LOS ACIERTOS DEL ORIGINAL Y ADEMÁS MEJORA LOS DEFECTOS

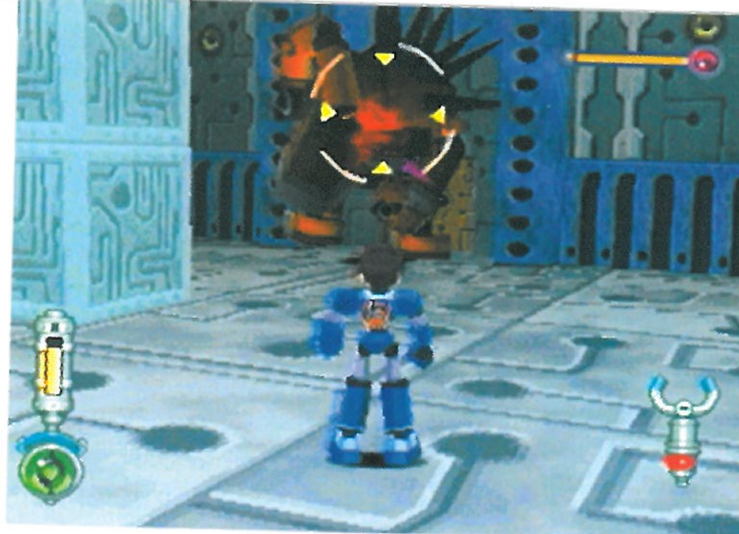
UN MENÚ MUY VARIADO

Básicamente, el juego va alternando entre dos estilos bien diferenciados. En algunos momentos visitaremos pueblos o ciudades en los que es necesario dialogar con varios personajes para obtener información. Además, también resulta muy útil visitar las tiendas para comprar diversos objetos que mejorarán la armadura de Mega Man.
Estos momentos más *roleros* se combinan con otros en los que la acción es lo más importante. Normalmente los tiroteos tienen lugar en mazmorras, unos lugares en los que no pueden faltar los típicos puzzles (aunque no demasiado



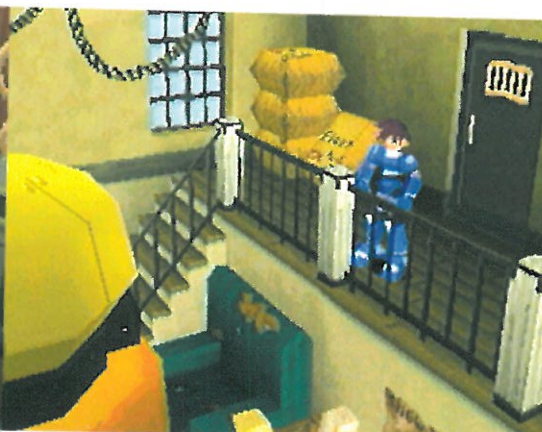
MI MONO DATA Y YO

¿Qué sería de nosotros sin el mono mecánico Data? Probablemente jugar a *Mega Man Legends 2* no sería demasiado divertido porque cada vez que nos mataran tendríamos que empezar desde el principio. Data nos permitirá grabar y recuperar energía, pero por desgracia no le podremos llamar siempre que queramos. Encontraremos a nuestro compañero simio sólo en algunos lugares, así que lo mejor es no desaprovechar ninguna oportunidad de utilizar sus servicios.











complicados). Allí también encontraremos cofres con algunos objetos muy útiles: los componentes que Roll puede combinar para construir nuevas armas.

Si antes hablábamos de mejoras con respecto a la primera parte, os podemos asegurar que sin duda los gráficos han sido los que han dado el salto más impresionante. De hecho el juego aprovecha el motor gráfico de su predecesor, pero añadiendo una mayor frecuencia de cuadros por segundo. Si a esto le añadimos una cuidada estética manga, un diseño de personajes excelente y escenarios variados, el resultado es un juego con un aspecto casi perfecto. Y decimos casi porque algunos pequeños defectos (sobre todo el *pop-up*) impiden a *Mega Man Legends 2* brillar más en este sentido.

ESTAMOS ANTE UNA AVENTURA CON TOQUES DE ROL, ASÍ QUE ES BASTANTE IMPORTANTE ENTENDER LO QUE TE DICEN LOS OTROS PERSONAJES Y SI NO DOMINAS EL INGLÉS RESULTA BASTANTE COMPLICADO



El mayor problema de este título, sin embargo, es el idioma. Estamos ante una aventura con toques de rol, así que es bastante importante entender lo que te dicen los otros personajes, y si no dominas el inglés resulta bastante complicado. Es una lástima, porque con unos subtítulos en castellano este *Mega Man Legends 2* sería apto para un público más amplio.

De todas formas, si la lengua de Shakespeare no tiene secretos para ti, el precio y la diversión que ofrece este CD lo convierten en una opción más que recomendable para superar el síndrome post-vacacional.



CONTROLANDO A MEGA MAN

Manejar a Mega Man es muy sencillo gracias a los retoques en el sistema de control. Por ejemplo, para no tener problemas con la cámara, es posible moverla de varias maneras. Lo más fácil es hacerlo con el stick analógico derecho, ya que podemos desplazarla con total libertad. También es posible centrarla hacia los lados o hacia atrás gracias al botón círculo, en incluso se puede desplazar a los lados con los botones R1 y L1. Otra de las innovaciones útiles es la posibilidad de fijar los objetivos contra los que vamos a disparar. De esta manera, podremos hacer círculos alrededor de los enemigos sin dejar de agujerearlos. Éste es un sistema bastante útil con los jefes finales, pero no funciona con todos...

ARRIBA

- INTELIGENTE MEZCLA DE GÉNEROS
- EL PRECIO
- LAS MEJORAS EN EL CONTROL

ABAJO

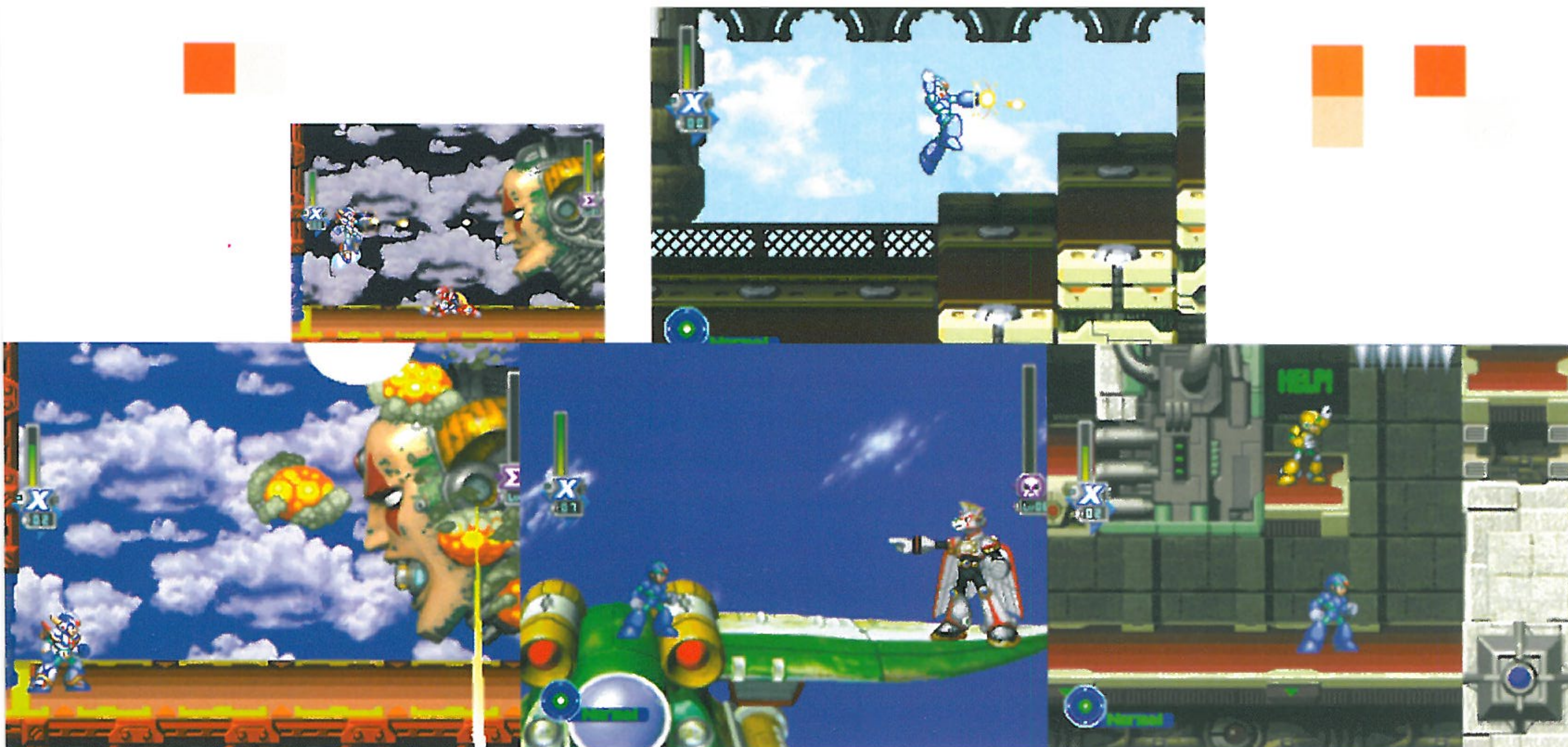
- ESTÁ EN PERFECTO INGLÉS
- PEQUEÑOS DEFECTOS GRÁFICOS
- SI TE GUSTAN LOS MEGA MAN EN 2D...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

8



MEGA MAN X5

MEGA MAN, TÚ VALES X5

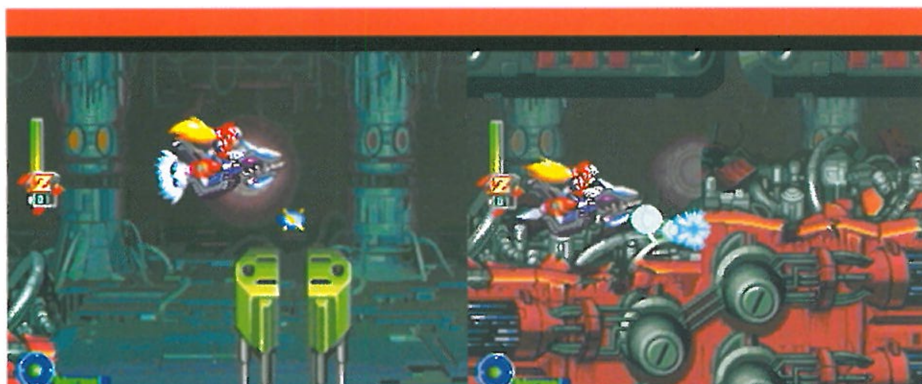
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
PRECIO **3.990 PESETAS**

Si has jugado a cualquiera de los más de veinte títulos de *Mega Man* que han salido a lo largo de la historia de los videojuegos, sabrás lo que puedes esperar de este *X5*: jugabilidad de infarto, saltos muy ajustados, jefes finales enormes, disparos a todo meter, armas de todos los colores y sabores, y ante todo mucha diversión. La nueva aventura del robot azul en PlayStation vuelve a ofrecernos todo esto. La mecánica sigue siendo la misma que la de hace años: tendremos que superar un nivel tras otro mientras disparamos a los robots enemigos o 'Mavericks' y destruimos los *final bosses*, en unos mundos 2D magníficamente recreados. Pero, ¿realmente vale la pena volver a jugar un *Mega Man* que no aporta demasiados cambios a la serie?

HAY COSAS QUE NO CAMBIAN

La historia nos sitúa en el siglo 22, en un momento en que un satélite amenaza con destruir la Tierra (como siempre, vamos). La misión principal de Mega Man y Zero (el robot rubiales, coprotagonista de la serie X) será evitar esta tragedia. Para ello deberán buscar las piezas de un antiguo cañón, reparar una lanzadera espacial e incluso enfrentarse al malvado virus informático Sigma. Los fans del robot azul ya saben lo que hay que hacer para que la pareja de robots consiga realizar su misión: derrotar ocho jefes finales, robarles sus armas y poderes especiales, y atravesar fases lineales. Podremos enfrentarnos contra ellos en el orden que queramos, e incluso pasar de luchar con los jefazos, algo que no recomendamos porque es bastante difícil llegar al final sin sus potentes armas. Antes de empezar la fase que elijamos, tendremos una charla con los ingenieros de la base que irán desarrollando la historia de *X5* (en perfecto inglés y en unas cajas de texto enanas, pero bueno), y podremos elegir el modelo de robot que más nos

PODREMOS ELEGIR EL MODELO DE ROBOT QUE MÁS NOS CONVENGA: MEGA MAN, FOURTH O EL POTENTE ZERO



ROBOT AL VOLANTE, PELIGRO CONSTANTE

En ocasiones, no tendremos que gastar la suela de nuestras botas metálicas para recorrer algunas fases. Buen ejemplo de ello es la carrera que nos pegaremos a borde del vehículo blindado *ride chaser*, con el que tendremos que esquivar, saltar y disparar a todo obstáculo que nos encontremos.





convenga: Mega Man, Fourth (Mega Man con armadura especial) o el potente Zero.

SÓLO PARA MEGAFANS

Y si jugablemente no han pasado los años para *X5*, parece que gráficamente las cosas tampoco han cambiado mucho. Los sprites son grandes, pero las animaciones dejan algo que desear; hay momentos en que la acción se ralentiza muchísimo; y los efectos de luz son para taparse los ojos del horror cuando aparecen en pantalla. El juego tampoco es demasiado largo. Aunque podremos vivir diferentes historias en función del tiempo que tardemos en pasar las fases, un jugador medianamente experto se lo puede acabar entero en unas cinco horas.

Os aseguramos que *Mega Man X5*, a pesar de ser algo corto y tener una parte técnica mejorable, es uno de los juegos más divertidos y adrenalínicos que hemos jugado últimamente... pero no rompe moldes en ningún sentido. Por lo demás, los seguidores de la serie disfrutarán con uno de los mejores *Mega Man* de la historia, y a un precio más que interesante. Los demás seguramente querrán jugar a algo un poco más novedoso.

TENDREMOS QUE SUPERAR UN NIVEL TRAS OTRO MIENTRAS DISPARAMOS A LOS ROBOTS ENEMIGOS O 'MAVERICKS' Y DESTRUIMOS LOS FINAL BOSSES, EN UNOS MUNDOS 2D MAGNÍFICAMENTE RECREADOS





EL BUENO, EL PELOS Y EL MALO

MEGA MAN X La 'X' al final de su nombre no significa que estemos ante la versión más picantona del clásico androide. De hecho, no significa prácticamente nada, ya que nuestro azul robot sigue siendo prácticamente el mismo de siempre.

ZERO Aunque por su pinta pueda parecer el hijo de una Power Ranger y un cantante heavy, Zero puede realizar los movimientos más espectaculares del juego, como el uppercut eléctrico, la sombra asesina o la embestida congelante.

DYNAMO La principal misión de Dynamo es tocarle las narices y las tuercas a nuestros protagonistas, acosándolos todo el tiempo con sus terribles habilidades de combate y sus chulescas frases con coletillas en español.

ARRIBA
- LA JUGABILIDAD DE SIEMPRE
- SU PRECIO
- ADICTIVO Y FRENÉTICO

ABAJO
- ESTO YA EMPIEZA A OLER...
- GRÁFICAMENTE FLOJITO
- SI FUERA MÁS LARGO...

VALORACIÓN PARCIAL

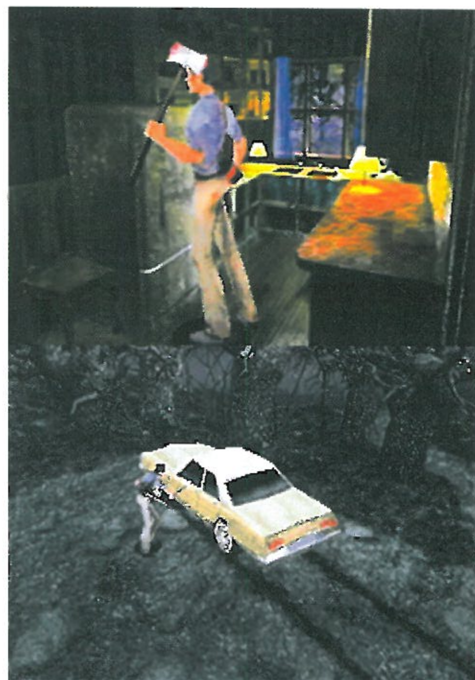
AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	6
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

7,5









EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

CON 'HACHE' DE 'HORROR'

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**SURVIVAL HORROR**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**HEAVY IRON STUDIOS**
EDITOR	**THQ**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**7.990 PESETAS**

El videojuego que nos ocupa está basado en la trilogía de películas de Sam Raimi Posesión Infernal (*Evil Dead*), encantadores films repletos de demonios, amputaciones, mucha sangre y mucho humor. La idea de hacer un videojuego tomando como base el terrorífico y descerebrado universo de esta saga es brillante, porque un survival horror divertido resulta toda una novedad.

Nuestro héroe, Ash, recorre los alrededores de una cabaña en el bosque aniquilando a los espíritus y zombies que le salen al paso. Mientras, debe recoger las páginas diseminadas del Necronomicón, un libro que debe recomponer para enviar a los no-muertos de nuevo al infierno. Los fondos prerrenderizados en 2D recuerdan sin duda a la serie *Resident Evil*. Pero los 'encuadres' de cámara funcionan notablemente peor: en plena pelea es habitual encontrarnos con un brusco cambio de cámara que desconcierta y nos deja a merced del ataque zombie. Esto por no hablar de abundantes disparos 'desde fuera' de la pantalla, o unos atascos en determinados escenarios que no se los salta una operación retorno de septiembre. Las peleas se hacen pesaditas porque fuerzan a repartir mandobles monótonamente, casi sin posibilidad de esquivas o huidas. Por si fuera poco, la cosa se hace sencillamente insoportable por la capacidad que

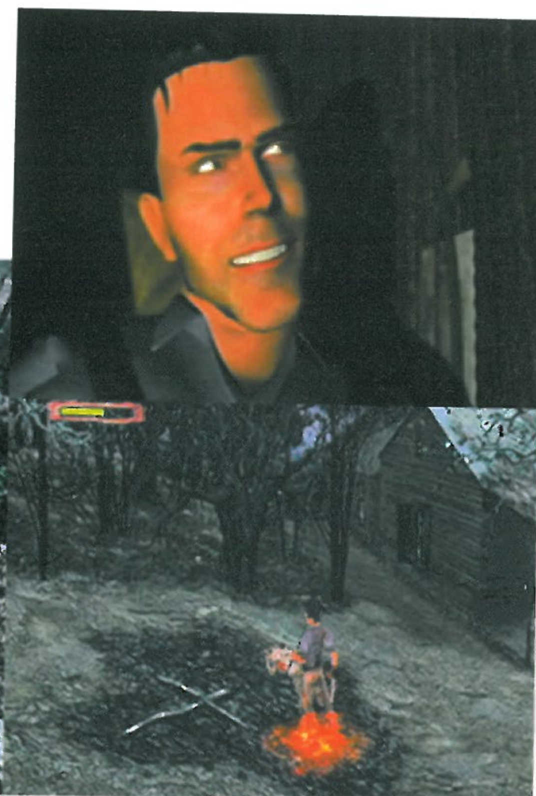
LO MÁS DESTACABLE DE ESTE FLOJO EVIL DEAD ES LA ORIGINALIDAD DE LOS ABUNDANTÍSIMOS ENEMIGOS, DESDE LOS SORPRESIVOS ESPÍRITUS MALIGNOS HASTA ESQUELETOS BAILONGOS PASANDO POR EXCURSIONISTAS HOMBRES-LOBO











tienen muchos espíritus de regenerarse inmediatamente una vez los hayamos liquidados.

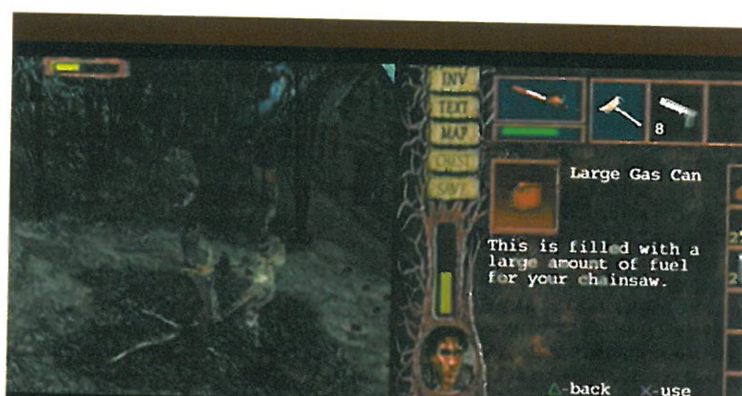
COMO UNA MOTO...SIERRA

Por suerte tenemos a nuestra disposición la motosierra que el bestia del protagonista usa como prolongación de su brazo, y que convierte a los zombies en pinchitos morunos con pasmosa facilidad. Suena como una moto de gran cilindrada aunque, eso sí, nos obliga a reponer combustible periódicamente. Ése será uno de los ítems que deberemos recoger, junto a los clásicos botiquines y unos hongos que se pueden combinar.

TENEMOS A NUESTRA DISPOSICIÓN LA MOTOSIERRA QUE EL BESTIA DEL PROTAGONISTA USA COMO PROLONGACIÓN DE SU BRAZO, Y QUE CONVIERTE A LOS ZOMBIES EN PINCHITOS MORUNOS CON PASMOSA FACILIDAD

Lo más destacable de este flojo *Evil Dead* es la originalidad de los abundantísimos enemigos, desde los sorpresivos espíritus malignos hasta esqueletos bailongos pasando por excursionistas hombres-lobo, árboles homicidas o la propia novia de Ash. Un ambiente demencial aderezado por los comentarios del protagonista (incluso disponemos de un botón para soltar todo tipo de comentarios graciosos), todo ello lamentablemente en inglés.

Evil Dead reúne algunos alicientes para convertirse en un título importante, pero una jugabilidad deficiente le resta demasiados puntos. También está descuidado en el apartado gráfico, hay excesivo contraste entre los personajes tridimensionales y los fondos prerrenderizados, sobre los que aparecen toscamente superpuestos. Con todo, es un survival curioso que atraerá a los que estén un poco cansados de la solemnidad romántica de *Alone in the Dark* o *Silent Hill*.



¿(RESIDENT) EVIL DEAD?

¿Estamos en Racoon City? No, no es un *Resident Evil 4* para PSOne, aunque algunas similitudes con la saga de Capcom sean bastante evidentes. Buena prueba de ello es el inventario de *Evil Dead*: en lugar de plantas medicinales, hay hongos medicinales. Eso sí, *Evil Dead* tiene a favor el arma más adrenalítica que hayas probado en ningún survival horror: una demencial motosierra que hace vibrar peligrosamente el joypad y da satisfactorios resultados en la aniquilación de enemigos, especialmente si aderezas su uso con comentarios del tipo "¡vamos, saco de huesos!".



ARRIBA

MIEDO Y RISAS AL 50%
ASH, UN ANTIHÉROE IMPAGABLE
LA AMBIENTACIÓN

ABAJO

COMBATES ANTIPÁTICOS
FONDOS Y PERSONAJES BASTORROS
MENOS ORIGINAL DE LO QUE PARECE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	7
VIDILLA	6,5

VALORACIÓN GLOBAL

6,5













FAMILY GAMES COMPENDIUM

TODO QUEDA EN FAMILIA

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**VARIOS**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**MIDAS GAMES**
EDITOR	**MIDAS**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**4.990 PESETAS**

MIDAS GAMES HA SORPRENDIDO A PROPIOS Y EXTRAÑOS CON UN LANZAMIENTO MASTODÓNTICO QUE CONSTA DE TRES DISCOS

Veinte juegos por 4995 cucas. ¿Hay alguien que dé más por menos? Midas Games ha sorprendido a propios y extraños con un lanzamiento mastodóntico que consta de tres discos. El primer compacto, como ya intentara el flojito *Midnight in Vegas* de Virgin el pasado año, pretende meternos en un casino virtual, con su ruleta, su blackjack, sus tragaperras... Los gráficos desprenden una caspa considerable, pero hace pasar un buen rato si consigues enredar a alguien (admite cuatro jugadores; jugar solito tiene poco sentido salvo que seas un ludópata conspicuo con entrada vetada en los casinos auténticos). A destacar el elegante jazz que suena de fondo.

El segundo disco nos propone jugar a cartas con baraja francesa, desde el póker hasta el siete en raya, con la misma tónica que el primero. Pero además hay que tener en cuenta que que requiere cierto dominio del inglés para asimilar correctamente las reglas de todas las modalidades. Nos tememos que, como los juegos de casino, es un tipo de simulación que cala más entre el público anglosajón que en nuestros lares (aunque bien es cierto que los solitarios de Windows tienen seguidores en todas partes).

Los tres juegos que redondean la veintena son de carreras de karts, motos y Fórmula 1, y su mediocridad resulta sonrojante: únicamente dos vistas, ninguna de ellas subjetiva, sólo ocho competidores en seis únicos circuitos, una dirección dura, karts que entran en boxes, motos rebotando contra las vallas, bólidos que suenan como exprimidores averiados... Los aficionados a los juegos de conducción no se merecen un despropósito así, cualquier juego del género que posean seguro que supera a estos tres.

En definitiva, una recopilación que promete más de lo que da –quien mucho abarca poco aprieta– pero la oferta es tan amplia que asegura al menos un puñado de horas familiarizándose con los dos primeros discos. El tercero es absolutamente prescindible.

ARRIBA
- 20 JUEGOS AL PRECIO DE UNO
- OFERTA VARIADA
- IDEAL PARA LUDÓPATAS

ABAJO
- EL TERCER DISCO
- GRÁFICOS DEL SIGLO PASADO...
- ...Y JUEGOS DEL SIGLO PASADO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	8
VIDILLA	4,5

VALORACIÓN GLOBAL
5,5

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N29 Reportaje: Final Fantasy Previews: ISS Pro Evolution 2, The Bouncer Análisis: The Legend of Dragoon, Moto GP, Kessen Guías: TimeSplitters, Alien: Resurrección Especial DVD: Una consola de Cine



N28 Reportaje: Gran Turismo 3 Previews: C-12, Fear Effect: Retro Helix, Soul Reaver 2 Análisis: Alien Resurrección, Dynasty Warriors 2, SSX Guías: Tomb Raider Chronicles (2ª Parte), Parasite Eve II, ISS



N27 Reportaje: Tomb Raider Chronicles (Análisis+1ª Parte Guía), Especial ¿Qué juego comprar? Previews: Vanishing Point, Wipeout Fusion Análisis: Dead or Alive 2 Guías: Parasite Eve II (1ª Parte)



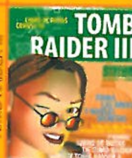
N26 Reportaje: Especial El día PS2 Previews: Tomb Raider Chronicles Análisis: Dino Crisis 2, Driver 2, Spyro: El Año del Dragón Guías: Tony Hawk's Pro Skater 2, Dino Crisis 2

MONOGRÁFICOS ESPECIALES

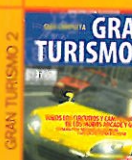
RESIDENT EVIL 2



TOMB RAIDER III



GRAN TURISMO 2



RESIDENT EVIL 3



COLIN MCRAE 2.0



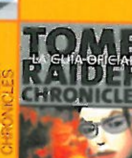
MEDIEVIL 2



TOMB RAIDER IV



TOMB RAIDER CHRONICLES



FINAL FANTASY IX



NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



N30 Previews: Alone in the Dark: The New Nightmare, Onimusha: Warlords Z.O.E Análisis Fear Effect 2: Retro Helix, Shadow of Memories, ISS Pro Evolution 2 Guías: Final Fantasy IX (1ª parte)



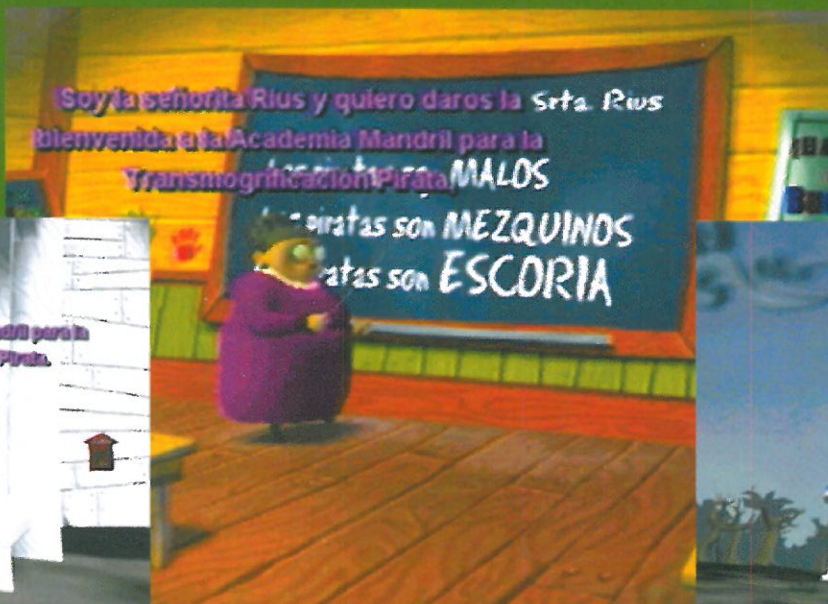
N31 Especial Kojima Team: Previo Metal Gear Solid 2, Análisis Z.O.E. reportaje especial Kojima Team Previews: Quake III Análisis: Vaninshing Point, Street Fighter EX 3 Guías: Final Fantasy IX (2ª parte)



N32 Especial Digimon World (Guía + Análisis) Previews: Alone In The Dark, Resident Evil: Code Veronica Complete, Devil May Cry Análisis: Toy Story Racer, Star Wars Starfighter, Street Fighter EX 3, Quake III: Arena Guía: Koudelka



N34 Especial Cine y Videojuegos Previews: Perro & Lobo, Esto es fútbol 2002 Análisis: Drácula: El último santuario, Freestyle Scooter, Onimusha Warlords, Bloody Roar 3, Red Faction, Fur Fighters, Ring of Red Análisis y guía de Gran Turismo A-Spec





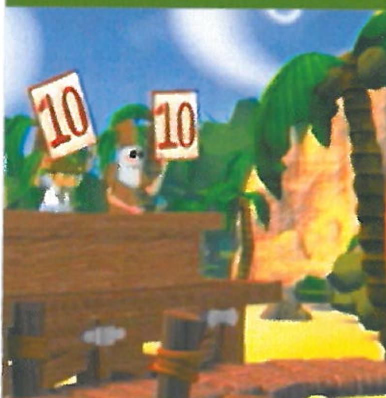


LA FUGA DE MONKEY ISLAND

¡El café en grano está de saldo!







EL JUEGO QUE QUITA EL MONO

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **LUCAS ARTS**
EDITOR **LUCAS ARTS**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
PRECIO **10.490 PESETAS**

Tras once años deleitando a los jugones de PC, la saga Monkey Island vuelve a las consolas de la mano de Lucas Arts. Ha llovido bastante desde que la primera parte de la serie (*The Secret of Monkey Island*) contara con una versión para Mega CD. Desde entonces sus diferentes entregas han tenido tiempo de pasar de los primigenios amasijos de píxeles a la estética de dibujos animados de la tercera entrega. Sin embargo, en *La Fuga de Monkey*

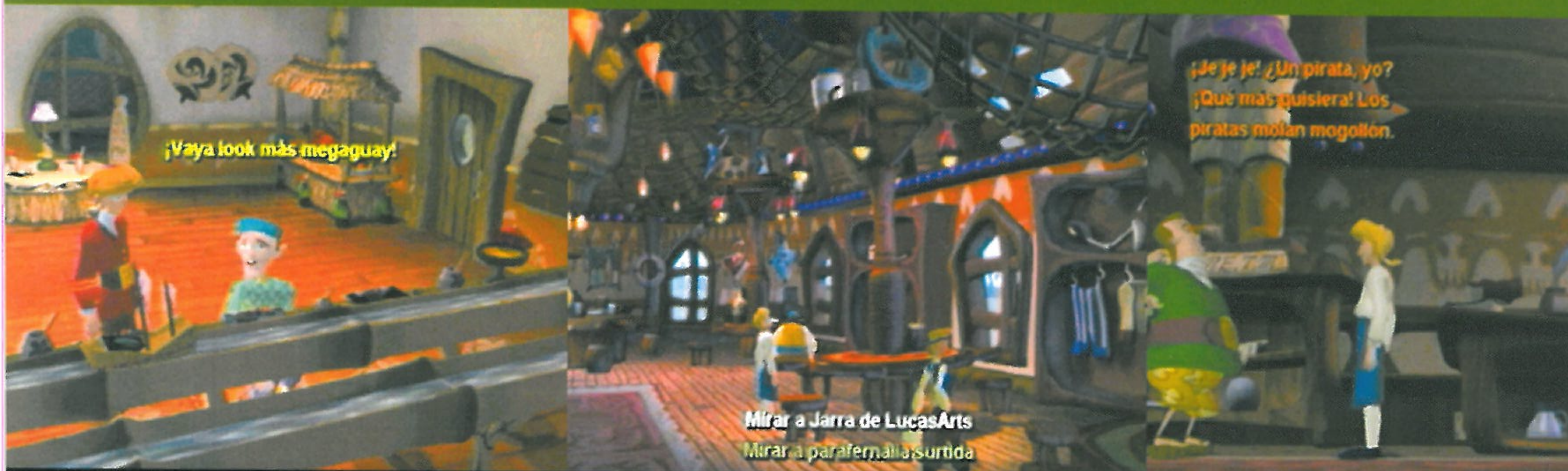












Island la saga ha dado un gran salto cualitativo con la aparición de polígonos, algo que ha contribuido a variar por completo el apartado visual.

HUMOR SE ESCRIBE CON 'M' DE MONO

A pesar de esta lógica evolución en lo que se refiere a los gráficos, hay algo que se ha mantenido inalterable desde el principio: un desternillante sentido del humor que se ha convertido en toda una seña de identidad de las andanzas de Guybrush Threepwood.

En esta ocasión, el eterno aprendiz de pirata se verá envuelto en una aventura que pondrá en peligro la forma de vida de todos los piratas del Caribe. La historia arranca cuando el protagonista y su esposa Elaine Marley regresan de su luna de miel. Al llegar a Isla Mêleé (además de encontrarse, como no podía ser de otra manera, con un mono) también se darán cuenta de que algo ha ido mal en su ausencia. Elaine ha sido dada por muerta, su mansión de Gobernadora está siendo destruida y un tal Kangu Mandril (personaje inspirado lejanamente en Jesús Gil) está especulando con los terrenos para convertir la isla en una gran atracción para turistas. Pero estaréis pensando, ¿esta vez no va a salir LeChuck por ninguna parte? Pues no creemos que chafemos la sorpresa a nadie si os aseguramos que el pirata fantasma también va a tener sus momentos estelares en la historia...

PUZZLES AL ESTILO *MONKEY*

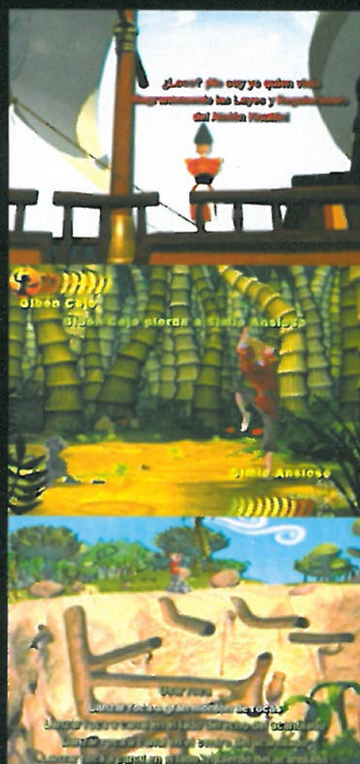
Para devolver la normalidad a la vida de Guybrush tendremos que dialogar con diversos personajes y resolver algunos puzzles. Estos puzzles tienen la misma estructura de siempre

LA MÚSICA Y, SOBRE TODO, EL DOBLAJE AL CASTELLANO ESTÁN AL NIVEL DE CUALQUIER SUPERPRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA

(conseguir un objeto que hay que utilizar en un determinado lugar o en una determinada situación) y también cuentan con la peculiar lógica 'marca de la casa'. Es cierto que algunos retos son hasta cierto punto evidentes (usar una espada para forzar una puerta), pero en otros hay que echarle mucha imaginación al asunto (por ejemplo, utilizar termitas con el bastón de Mandril para poder ir siguiendo el rastro de serrín).

De todas formas, el típico sistema de control de *Monkey Island* hace que no sea demasiado difícil ir probando hasta dar con la solución, porque cada vez que nos acercamos a un personaje o a un objeto, aparecen automáticamente las diferentes opciones que tenemos.

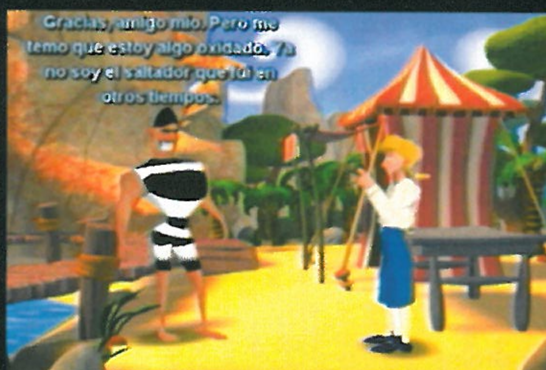
Además, el paso del teclado del PC al mando de la PlayStation 2 no ha sido demasiado traumático. Controlar a Guybrush es fácil, aunque al

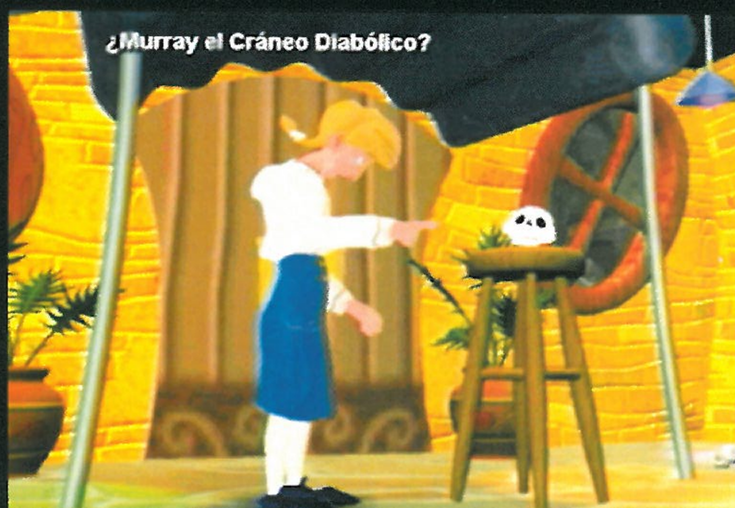


UNA HISTORIA MUY MONA

La leyenda de *Monkey Island* nació allá por 1990 en la cabeza de Ron Gilbert. No sabemos si fue por la influencia de su nombre, pero el señor Ron creó una aventura ambientada en el Caribe y repleta de los típicos bucaneros. En este paradisíaco escenario nos encontrábamos con dos personajes que iban a convertirse en clásicos: Guybrush Threepwood y LeChuck. Después de *The Secret of Monkey Island*, la saga continuó con *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (1991). Esta segunda aventura nos presentaba a un Guybrush con un aspecto algo más maduro gracias a su cuidada barba y a un LeChuk que regresaba como zombie cuando nuestro aprendiz de pirata favorito estaba enfrascado en la búsqueda del Big Whoop con el objetivo de aumentar su fama entre la sociedad pirata del Caribe. La tercera parte (*The Curse of Monkey Island*) se hizo esperar algo más, ya que no vio la luz hasta 1997. En esta ocasión, Guybrush estaba algo más delgado y rejuvenecido gracias al *look* de dibujos animados del juego. Haciendo honor a su fama de manazas, el protagonista convertía a su amada Elaine en una estatua de oro. Además de devolverle a su estado habitual, Guybrush también se volvía a ver las caras con LeChuk, esta vez convertido en un pirata demoníaco.

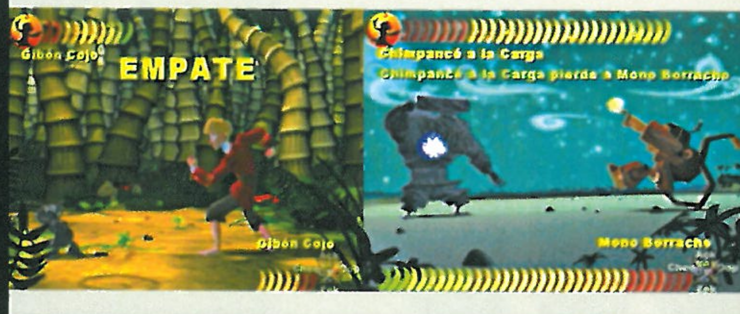


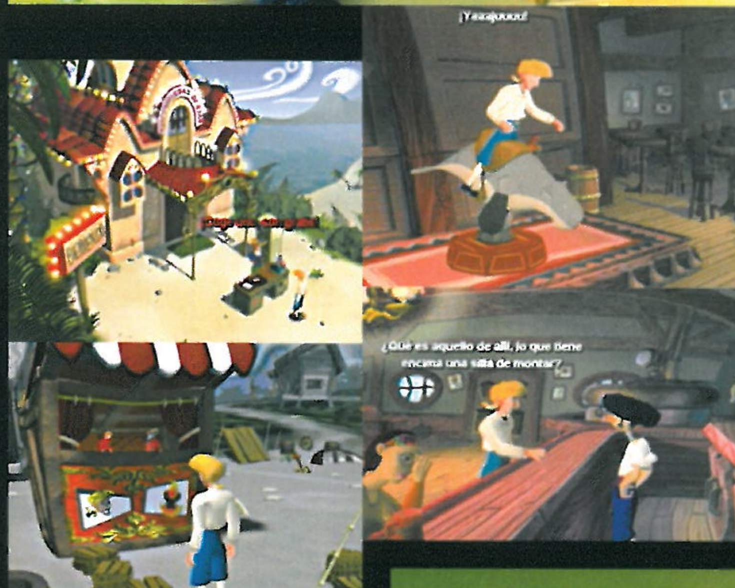




LOS SIMIOS TAMBIÉN LUCHAN

Entre los minijuegos de *La Fuga de Monkey Island*, destaca por su originalidad (y también por su surrealismo, para que engañarnos) el Monkey Kombat. Básicamente se trata de una versión simiesca del piedra, papel y tijera. Existen cinco posiciones de combate diferentes y para pasar de una a otra es necesario encadenar tres insultos en el idioma de los monos. De esta manera, tan sólo hay que ir probando hasta descubrir qué insultos permiten adoptar todas las posiciones. De hecho, se trata de una actualización de las peleas de insultos que ha tomado prestado el nombre e incluso el logo de cierto mítico juego de lucha...





principio hay que acostumbrarse a que casi todos los botones tienen diferentes funciones que varían según la situación.

Como ya hemos dicho más arriba, ésta es la primera vez que la serie incorpora gráficos poligonales. Esto ha contribuido a crear un aspecto visual muy colorista, aunque tampoco es que estemos ante una obra de orfebrería. Los gráficos son en general sencillos, sin grandes complicaciones, pero la verdad es que algunos diseños de escenarios son excelentes. De todos modos, tampoco ha sido nunca éste el mayor punto a favor de *Monkey Island*.

No podemos decir lo mismo del apartado sonoro, que es sencillamente excelente. La música, con algunas melodías clásicas de los otros tres juegos y otras completamente nuevas, y sobre todo el doblaje al castellano están al nivel de cualquier superproducción cinematográfica. Entre los diversos personajes encontraremos gallegos, argentinos, catalanes, pijos... todos ellos con su acento correspondiente y con sus expresiones características. Los diálogos con ellos nos depararán momentos realmente delirantes.

ALGUNOS RETOS SON HASTA CIERTO PUNTO EVIDENTES, PERO EN OTROS HAY QUE ECHARLE MUCHA IMAGINACIÓN AL ASUNTO

Delirantes son también los juegos de palabras, situaciones absurdas, peleas de insultos y, en general, todo el humor que está presente desde el principio hasta el final de la aventura. Es cierto que algunas bromas no pueden entenderse sin haber jugado a los anteriores *Monkey Island*, pero la mayoría son 'aptas para todos los públicos'.

La primera aventura gráfica para PlayStation 2 ha dejado el listón muy alto. Siempre habrá quien prefiera pegar unos cuantos tiros o correr a 200 kilómetros por hora antes que relacionarse con una tribu de monos, pero *La Fuga de Monkey Island* es un juego más que recomendable para todos aquellos que quieran desempolvar un poco las neuronas.

ARRIBA

EXTRAORDINARIO DOBLAJE AL CASTELLANO

IMPAGABLE SENTIDO DEL HUMOR

EL *MONKEY KOMBAT*

ABAJO

ABSTENERSE LOS AMANTES DE LA ACCIÓN

EL SURREALISMO DE ALGUNOS PUZZLES

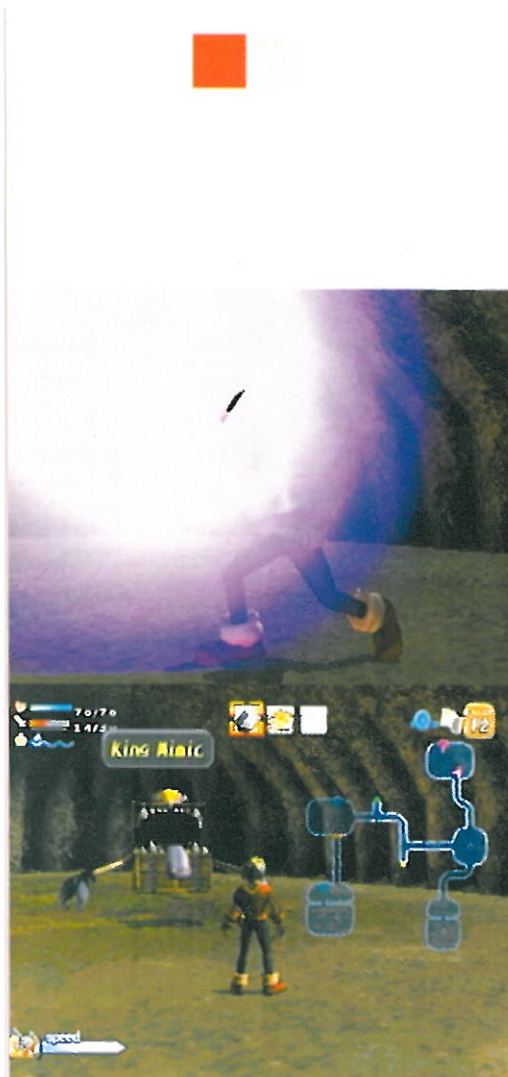
¿LA MISMA FÓRMULA DE SIEMPRE?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8,5







DARK CLOUD

NUBES Y LEYENDAS

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**ACTION RPG**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**SONY**
EDITOR	**SONY**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**9.990 PESETAS**

Sony ha lanzado un órdago de aúpa con este *Dark Cloud*. Resulta bastante arriesgado desarrollar un juego perteneciente a un género tan poco habitual para la compañía japonesa como éste. Pero si encima te inspiras en una franquicia tan popular y venerada como es *The Legend of Zelda* de Nintendo, el resultado puede ser catastrófico. Sin embargo, no hay de qué preocuparse, ya que Sony ha conseguido crear un action -RPG de calidad y hasta cierto punto original.

Las 'coincidencias' con los *Zelda* de N64 son más que evidentes. Toan, el protagonista, bien podría ser el hermano gemelo de Link: mismas orejas, idénticas patillas, semejante cara de alelado... El sistema de combate en tiempo real también ha sido calcado de la saga creada por Miyamoto. Nuestro héroe puede fijar su objetivo, realizar combos con la espada e incluso un ataque especial. Entonces ¿dónde se encuentra esa supuesta originalidad a la que nos referíamos?

MANOS A LA OBRA

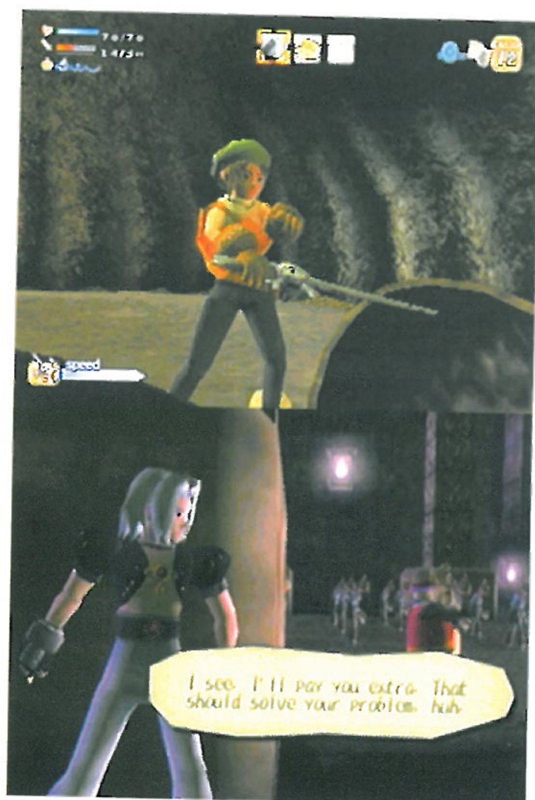
Resulta que aparte de salvar otra vez el mundo también tendremos que hacer nuestros pinitos como aparejadores. Toan debe recoger en cada mazmorra una determinada cantidad de 'atlas', es decir, esferas en las que el Rey de las Hadas ha metido a los poblados y a sus

TANTO LOS EFECTOS DE LUZ COMO DE AGUA SON MAGISTRALES, MIENTRAS QUE LAS SECUENCIAS CINEMÁTICAS, GENERADAS POR EL PROPIO MOTOR DEL JUEGO, NO TIENEN DESPERDICIO

habitantes para salvarlos del ataque del malvado genio Djinn (un extraño cruce entre el monstruo Bubú de *Dragon Ball Z* y el alcalde de Marbella). De regreso a cada pueblo, podemos acceder a un menú específico desde el cual debemos situar edificios, ríos carreteras y árboles donde más nos plazca. Establecidas las infraestructuras, tendremos que colocar cada elemento decorativo y habitante en su lugar correspondiente, de forma que lo que antes eran solares baldíos se conviertan en acogedores pueblecitos. En ocasiones, completar la edificación y acondicionamiento de una casa será señalado como evento que comportará suculentas recompensas a nuestra tarea urbanística.

También es de agradecer el poder controlar hasta seis personajes para que no se haga monótono ver siempre







MÍSTER CAMISETA MOJADA

Aparte de la clásica barra de energía del protagonista tendremos que vigilar un segundo indicador situado en la parte superior izquierda de la pantalla con forma de gotas de agua. Si no queremos que nuestro protagonista sufra una pájara como las de Induráin en el Tourmalet, deberemos procurar que no se deshidrate. Cuando el indicador llegue a cero, la vida de Toan descenderá progresivamente hasta morir. Para evitarlo es necesario aprovisionarse de una buena cantidad de botellines del líquido elemento, aunque algunos niveles cuentan con oasis salvadores. Cuando veas uno de ellos no te lo pienses y tírate de cabeza. Verás qué fresquito.

la chepa del sosainas de Toan. A veces será necesario recurrir a las habilidades únicas de algunos de ellos como la capacidad de salto de Xiao. Además, en ciertas mazmorras tendremos que utilizar a un personaje predeterminado por el juego.

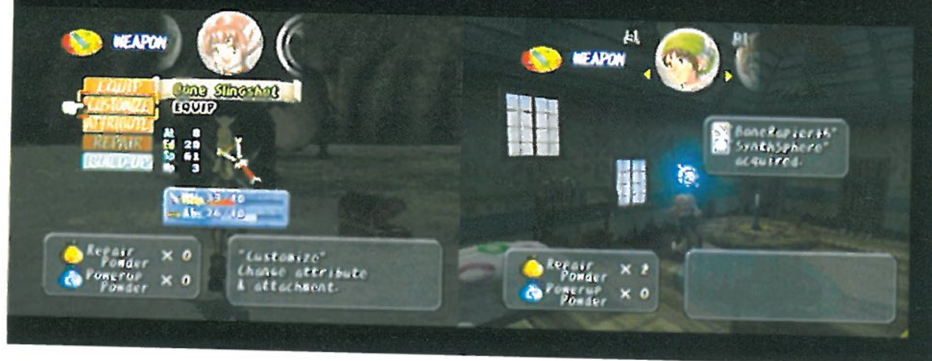
Gráficamente, *Dark Cloud* es de lo mejorcito que hemos visto hasta ahora en PS2. Tanto los efectos de luz como de agua son magistrales, mientras que las secuencias cinemáticas, generadas por el propio motor del juego, no tienen desperdicio. Sin embargo, el tener que recorrer montones de niveles en cada mazmorra llega a resultar pesado sobre todo porque, aunque se generen aleatoriamente, son casi idénticos.

TOAN DEBE RECOGER EN CADA MAZMORRA UNA DETERMINADA CANTIDAD DE ESFERAS EN LAS QUE EL REY DE LAS HADAS HA METIDO A LOS POBLADOS Y A SUS HABITANTES

Para otorgarle una mayor variedad a la mecánica de juego (explorar un nivel para recoger todos los atlas y matar al enemigo que posee la llave que da acceso al siguiente nivel), ocasionalmente nos veremos inmersos en Duelos. Esto quiere decir que nos enfrentaremos a un enemigo pulsando una secuencia de botones en el momento que se nos indica en una franja azul que aparece en la parte inferior de la pantalla. Resultan bastante fáciles aunque para llegar al primer Duelo deberemos trabajárnoslo muy mucho... casi tanto como lo han hecho los desarrolladores de este título para hacer de éste el mejor juego de rol (en Occidente) que tiene PlayStation 2. Si estabas esperando un RPG de calidad, *Dark Zelda*... ejem... *Cloud* te mantendrá enganchado durante muchas horas a la pantalla de tu televisor.

ARMA LETAL

Pese a tener que vigilar continuamente la salud de las armas, éstas pueden llegar a convertirse en auténticas máquinas de matar. Además de características como resistencia o velocidad, todas poseen atributos especiales que las hacen más dañinas contra determinados tipos de enemigos. Estos bonus pueden aumentarse engarzando gemas. Cuando el arma sube de nivel a base de matar monstruos, adquiere las propiedades de estas gemas. Pero esta evolución tiene un límite y al llegar a cierto nivel el arma se convierte en una 'synthsphere' que conserva buena parte de los bonus que poseía el arma mejorada y que puede engarzarse en un nuevo instrumento de lucha. De esta forma, y con mucha paciencia, conseguiremos las armas más preciadas: las destructoras.



ARRIBA
- LA RECONSTRUCCIÓN DE LOS POBLADOS
- LA EVOLUCIÓN DEL ARMAMENTO
- GRÁFICOS ESPLÉNDIDOS...

ABAJO
- ...PERO BASTANTE REPETITIVOS
- MUY DIFÍCIL AL PRINCIPIO
- MAZMORRAS ALEATORIAS PERO IGUALES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

8











FREAK OUT

¡TE VOY A MATAR A PELLIZCOS!

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **TREASURE**
EDITOR **SWING**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **9.990 PESETAS**

Tan sólo una compañía de la talla y la imaginación de Treasure ha podido desarrollar un juego de plataformas en el que no hay botón de salto, ambientado en un mundo 3D totalmente deformable y con una protagonista cuya arma principal es... ¡una bufanda! Estamos hablando de *Freak Out*, la última locura de estos genios japoneses. Con este juego no sólo han roto esquemas en lo que supone jugabilidad y originalidad: también tiene unos efectos gráficos que dejan a la altura del betún (del barato) la mayor parte de lo que hemos visto hasta ahora en PS2. Todo este lujo en 128 bits lo jugaremos dentro de un mundo absolutamente surrealista, plagado de enemigos más raros que un perro verde y diseñado con mucho talento y humor.

NIÑAS, DEMONIOS Y PRENDAS DE VESTIR

La historia es de las que hacen época. Trece hermosas hermanas son poseídas por trece malvados demonios quienes, para variar, quieren poseerlas y convertirlas en seres malignos (lo de siempre, vamos). Pero el último demonio, que o no se había leído bien el guión del juego o era un poco retrasado, en lugar de tomar a la última chica, posee a la bufanda de ésta (!). Linda, que es el nombre de la decimotercera hermana, tiene ahora una doble misión por delante: rescatar a sus familiares y aprender a convivir con una bufanda mutante, capaz de actuar por ella sola y de realizar acciones inverosímiles.

Al principio apareceremos en una extraña cámara llena de puertas. Detrás de la primera de ellas encontraremos una playa llena 'impechonantes' mozas (ya quisiera para sí Lara Croft esos pedazos de polígonos), que tendremos que hacer 'explotar' para conseguir puntos, y de esta manera acceder a nuevas puertas. Gracias a ello, podremos enfrentarnos a los extraordinarios jefes finales, variados, espectaculares como sólo Treasure sabe hacerlos, y mortíferos. Ésta es la mecánica básica del juego: estallar mozas, conseguir puntos, derrotar jefes y vuelta a empezar, quizá poco

EL INCREÍBLE APARTADO GRÁFICO UTILIZA EL ENORME POTENCIAL DE LA PLAYSTATION 2 PARA MOSTRAR UNOS INMEJORABLES EFECTOS DE ELASTICIDAD Y DEFORMACIÓN



DE PAR EN PAR

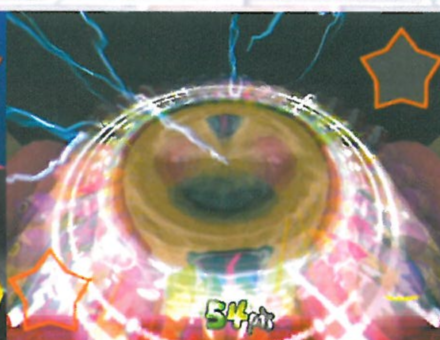
Esos dos bultos que veis en las imágenes no son pelotas de baloncesto con piernas o un desfile de candidatas a *Dead or Alive 3*. Son, digámoslo así, unos enormes pechos a unas mozas pegados. Éstas serán nuestros objetivos principales, ya que gracias a ellas podremos conseguir puntos para abrir puertas. La manera de conseguirlos es bastante... rara: deberemos pellizcarles en el trasero o tirarles de las coletas para que exploten como si fueran globos (hmmm... de alguna manera, lo son, ¿no?).











variada y que a la larga puede llegar a hacerse monótona... si no nos hemos acabado antes el juego, que no es demasiado largo.

TE PELLIZCARÁS PARA CREERLO

El control es muy sencillo, pero cuesta de dominar. Con el stick izquierdo controlaremos a Linda, con el derecho la bufanda poseída, y contaremos con un par de botones más para fijar la cámara y apuntar a los enemigos. Sólo con estos mandos y gracias a la elasticidad del mundo en que nos movemos podremos realizar acciones sorprendentes. Y es que prácticamente todo en el mundo de *Freak Out* se puede 'pellizcar' con la bufanda, estirarlo y deformarlo a placer. Podremos atacar a pellizcos, estirar trozos de escenario para protegernos, coger los objetos que encontremos e incluso, si mantenemos mucho tiempo agarrada nuestra bufanda a un pedazo de escenario, impulsarnos y de esta manera dar grandes saltos.

Todas estas acciones las podemos llevar a cabo gracias al increíble apartado gráfico, que utiliza el enorme potencial de la PlayStation 2 para mostrar unos inmejorables efectos de elasticidad y deformación. El motor gráfico se mueve con una suavidad exquisita, la resolución de pantalla es muy alta y por todas partes veremos exquisitos reflejos y efectos de luz, todo ello inmersos en un mundo lleno de diseños barrocos, surrealistas y algo infantiles.

Si eres de los que no se sorprenden fácilmente, deberías echarle un vistazo cuanto antes a esta original joya de la programación llamada *Freak Out*. Nosotros, por nuestra parte, todavía no hemos podido cerrar la boca de asombro tras matar al último *final boss*. Esta vez, Treasure ha puesto el listón muy alto.

PODREMOS ATACAR A PELLIZCOS, ESTIRAR TROZOS DE ESCENARIO PARA PROTEGERNOS, COGER LOS OBJETOS QUE ENCONTREMOS E INCLUSO IMPULSARNOS Y DAR GRANDES SALTOS

EL JEFE, TU ENEMIGO

La compañía Treasure, entre otras cosas, se caracteriza por poner en sus juegos enormes y espectaculares jefes finales. Éstos son algunos de los que más nos han sorprendido en *Freak Out*:



CINDER **La mayor afición de esta niña cabezona es masticarnos como si fuéramos un chicle de fresa. Además, suelta peligrosas bolillas ácidas de su nariz, y vuela con 'reacción a rulos' (su pelo es como un inmenso reactor).**



JELLY **Este enemigo viene a ser como una gelatina Royal rebelde y con vida propia. Aparte de ser bastante asqueroso de ver y de pelear, no dudará en escupir peligrosas bolas verdes, y utilizar sus ojos (que podremos coger) como proyectiles.**



SIREN **Al principio, Siren es una apacible damisela que canta canciones de amor a unos esponjosos seres en medio de un bonito prado. Pero a la que nos descuidemos se transformará en una bruja, mitad *drag-queen*, mitad Tamara que lanza rayos, y sus preciosos amiguitos mutarán en una especie de diablillos con guadañas. Escalofriante.**

ARRIBA
- EL APARTADO GRÁFICO EN GENERAL
- ORIGINAL COMO POCOS
- ¡LOS JEFES FINALES!

ABAJO
- PUEDE HACERSE ALGO REPETITIVO
- SU CORTA DURACIÓN
- ¡QUEREMOS MÁS!

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	6,5
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

8,5

NBA STREET

ALLÁ VAN CON EL BALÓN EN... LAS MANOS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **NUFX**
EDITOR **EA SPORTS BIG**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **10.990 PESETAS**

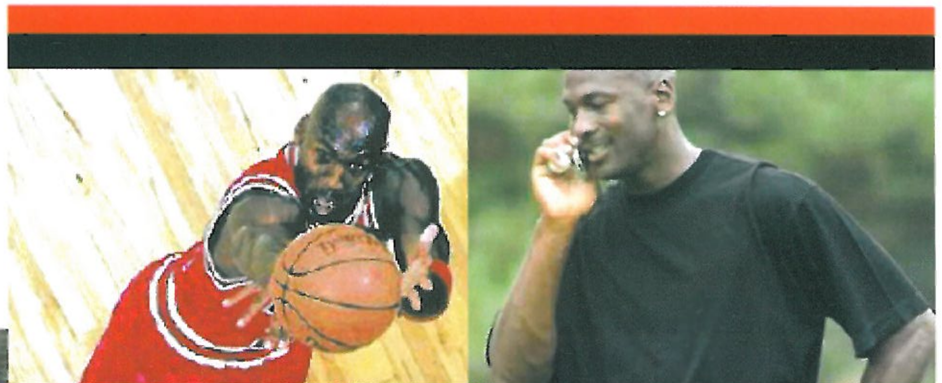
Desde la agradable sorpresa que supuso el divertidísimo *SSX*, hemos esperado con impaciencia la nueva aportación al género deportivo de EA Sports Big. Ahora llega a nuestro país su nuevo trabajo, en el que únicamente han ejercido como editores y han dejado el trabajo de desarrollo a NuFX (que ya habían tocado el tema éste de las canastas y los mates con el *NBA Live 2000* para Nintendo 64). No obstante, eso no impide que *NBA Street* esté impregnado del fuerte espíritu de la filial de juegos extremos de EA.

A primera vista, los aficionados a los juegos de baloncesto pueden ver en este DVD una copia bastante descarada del sistema de juego de la saga *NBA Jam*. Y lo cierto es que algo de eso hay: jugaremos partidos tres contra tres (herencia de *NBA Hoopz*) de mecánica frenética e inverosímil, con repetición automática de las canastas más espectaculares del encuentro. Hasta ahí es cierto que NuFX ha calcado la saga de Midway, pero a partir de ese punto *NBA Street* se desmarca y desarrolla su propia y divertida personalidad.

ES CIERTO QUE NUFX HA CALCADO LA SAGA DE MIDWAY, PERO A PARTIR DE CIERTO PUNTO NBA STREET SE DESMARCA Y DESARROLLA SU PROPIA PERSONALIDAD

La mecánica del juego es la del clásico '21', por lo que no hay ningún reloj que marque el tiempo de juego. Esto permite que, si los marcadores están muy ajustados (cuando eso ocurre, uno de los equipos tiene que conseguir una diferencia de 2 puntos para ganar), los partidos





EL RETORNO DE MICHAEL JORDAN

Si ha habido un jugador mítico dentro de la NBA, ése ha sido Michael Jordan. Desde su retirada, los aficionados al baloncesto han buscado infructuosamente un recambio para *Air*. Actualmente se encarga de las operaciones deportivas de los Washington Wizards, pero la gente de NuFX ha decidido recuperarlo para *NBA Street* como jugador en activo, colocándolo como contrincante final en el modo City Circuit. No sabemos si es que verse de nuevo en una cancha de básquet en *NBA Street* le ha dado ganas de volver a las pistas, porque resulta que *Air* Jordan está pensándose si vuelve a jugar en la NBA...





puedan alargarse casi indefinidamente, ganando en emoción y en espectacularidad.

¡CANASTOS, QUÉ CANASTA!

Lo más innovador de *NBA Street* (y que lo emparenta con su hermano *SSX*) es que hay un botón para hacer *trucos*. Si lo pulsamos y lo combinamos con otros botones realizaremos espectaculares fintas, que además pueden combinarse con los mates (que funcionan igual, como combinación de botones) para conseguir combos que aumentan nuestra puntuación y rellenan la barra de *Gamebreaker*. Una vez llena, esta barra permite realizar canastas que le restan puntos al contrario, lo que da lugar a interesantes estrategias para ganar partidos.

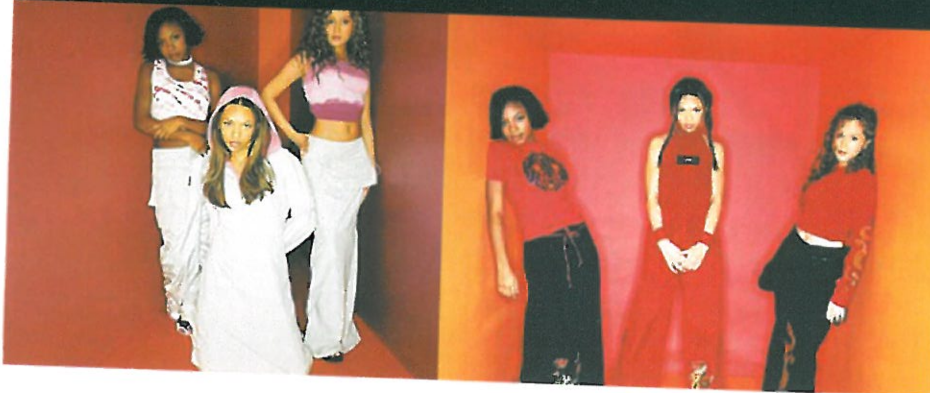
Otro punto a favor de esta obra de NuFX es su fantástico modo de creación de jugadores, que permite ir perfeccionando a tu deportista a medida que ganas (completamente a tu gusto, claro) hasta convertirlo en un auténtico *crack* de las pistas. Lo único malo es que sólo puedes crear un jugador cada vez, así que no puedes editar tu propio *Dream Team*.

LO MÁS INNOVADOR DE NBA STREET ES QUE HAY UN BOTÓN PARA HACER TRUCOS: SI LO PULSAMOS Y LO COMBINAMOS CON OTROS BOTONES REALIZAREMOS ESPECTACULARES FINTAS

Sin duda, lo peor del juego son las animaciones de los jugadores, que son un tanto falsas y acartonadas, de forma parecida a lo que ocurría con *NBA Live 2001*. Esto perjudica el aspecto visual de un juego que deslumbra en todo lo demás. Y es que, salvo este pequeño defecto, *NBA Street* alcanza unas cotas que superan todo lo visto hasta ahora en el género para PS2, convirtiéndose con todo el derecho en el mejor juego de baloncesto que existe para la negra de Sony.

TRES VOCES DE LUJO

Para poner las voces que exclaman los nombres de los movimientos especiales en *NBA Street*, EA Big ha contratado los servicios de 3LW (siglas de *Three Little Women*, algo así como 'Tres Mujercitas'). Éste es uno de esos típicos y entrañables grupitos de chicas de color que cantan canciones prácticamente imposibles de distinguir unas de otras y enseñan toda la cacha posible en sus vídeos musicales. Sueldos aparte, como agradecimiento los desarrolladores las han incluido en el juego como uno de los equipos especiales desbloqueables.



ARRIBA

- FÁCIL DE JUGAR Y DE DISFRUTAR
- ¡CÓMO MOLAN LOS POWER-UPS!
- CREACIÓN DE JUGADORES SENCILLA

ABAJO

- ANIMACIONES ACARTONADAS
- PODRÍA LLAMARSE *NBA HOOPZ 2*
- LAAAAAAARGOS TIEMPOS DE CARGA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	8,5
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

9



RUMBLE RACING

SALTA, SALTA, SALTA SIN PARARRR...

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**CONDUCCIÓN ARCADE**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**ELECTRONIC ARTS**
EDITOR	**ELECTRONIC ARTS**
DISTRIBUIDOR	**ELECTRONIC ARTS**
PRECIO	**10.990 PESETAS**

A primera vista, este *Rumble Racing* parece el clásico título de relleno que toda compañía tiene en su catálogo: es un juego de carreras, con coches de diseño cuadradote tipo 'caja de zapatos' y que lanzan extraños power-ups. Pero sólo hay que rascar un poco la superficie echándonos unas partidas para darnos cuenta de que estamos ante uno de los juegos de conducción arcade más divertidos con que cuenta ahora mismo PlayStation 2.

Ésta es la continuación de *Nascar Rumble*, uno de los primeros títulos –mediocres– que tuvo la PS2 en su catálogo. Además de mejorar los fallos jugables de su antecesor, esta segunda parte cuenta con una mecánica muy parecida a la de los juegos tipo *Mario Kart*, utilizando coches más o menos reales. Ya sea a los mandos de una vagoneta, una ranchera o un bólido, nuestro objetivo primordial será llegar los primeros a la meta en unas carreras rápidas y furiosas. Además de nuestra habilidad al volante y los pedales de acelerador y freno, tendremos la ayuda de los clásicos power-ups que hemos visto en multitud de juegos de karts: bombas teledirigidas, escudos, o aceleradores. Pero sin duda, lo que más nos ayudará será nuestra maestría haciendo piruetas con los vehículos. Sí, léeis bien: como si se tratara de una tabla de *skate* de *Tony Hawk's*, podremos hacer toda clase de *loopings*, volteretas y animaladas

COMO SI SE TRATARA DE UNA TABLA DE SKATE DE TONY HAWK'S, PODREMOS HACER TODA CLASE DE LOOPINGS, VOLTERETAS Y ANIMALADAS INVEROSÍMILES EN EL AIRE CON NUESTRO COCHE







¡QUÉ MAREO!

Fácil de manejar, difícil de dominar. Esto es lo que hace grande el sistema de piruetas de *Rumble Racing*. Apretando el botón R2 y una dirección, podremos realizar cualquiera de las cuatro piruetas básicas: giros a izquierda o derecha, o bien vueltas hacia delante o hacia atrás. A partir de ahí, podremos complicarnos la vida todo lo que queramos haciendo toda clase de cabriolas mientras, eso sí, mantengamos nuestro vehículo el tiempo suficiente en el aire.



inverosímiles en el aire con nuestro coche. Aparte de ser extremadamente sencillo de ejecutar pero complicado de dominar, este sistema nos permite dar acelerones extra que nos vendrán muy bien para adelantar contrarios: cuanto más complicada sea nuestra acrobacia, mayor será el acelerón y más puntos ganaremos. Y os aseguramos que necesitaremos toda la ayuda posible para ganar, ya que la Inteligencia Artificial de los contrincantes está muy elaborada. Demasiado elaborada incluso, ya que hay veces que la mala baba que gastan causará incontables momentos de frustración (esta bien que el juego plantee retos interesantes, pero no misiones imposibles.)

DÍAS DE TRUENO

Aunque no sea un *Gran Turismo* precisamente en lo que se refiere a lo real de su conducción, *Rumble Racing* cuenta con una física y un manejo plagado de detalles bastante verosímiles. Hay muchos momentos en que, debido a las altas velocidades, lo ancho de sus circuitos y los brutales derrapes y choques que se producen entre vehículos tendremos la sensación de estar corriendo en Daytona o en cualquier otra carrera *made in* América tipo Nascar. La pena es que gran parte de este realismo se pierde debido al pobre diseños de los coches, en general bastante cuadradotes y deslucidos. Además, a pesar de que nos daremos toda clase de golpes y trompazos, nuestros vehículos no sufrirán efectos de deformación en tiempo real. Es decir, que acabarán la carrera tal y como la han empezado: sin ningún arañazo, bollo o hendidura (la ruina para los mecánicos del juego).

Por su parte, los escenarios son muy extensos, están llenos de atajos por descubrir, rampas que utilizar para hacer piruetas, y en ellos encontraremos detalles como gasolineras, tractores aparcados, avionetas surcando el cielo (un clásico en los juegos de conducción) o desagües funcionando a todo trapo.

La sencillez de la mecánica de juego y del manejo de sus coches hace que *Rumble Racing* tenga un 'pique' de antología, y es una interesantísima opción para todos aquellos que deseen pasar las tardes de otoño liberando adrenalina a todo trapo, ya sea solo o acompañado. La lástima es que a pesar de su completa gama de modos de juego (Campeonato, 2 jugadores enfrentados o en colaboración...) no contemple la posibilidad de jugar 4 jugadores simultáneamente, algo que le hubiera dotado de una adicción sin igual. Aun así, y obviando sus limitaciones gráficas, los amantes de los arcades de conducción harían bien en probar este *Rumble Racing*.

LOS ESCENARIOS SON MUY EXTENSOS, ESTÁN LLENOS DE ATAJOS POR DESCUBRIR, RAMPAS QUE UTILIZAR PARA HACER PIRUETAS, Y EN ELLOS ENCONTRAREMOS DETALLES COMO GASOLINERAS, TRACTORES APARCADOS O AVIONETAS SURCANDO EL CIELO

ARRIBA
- EL LOGRADO SISTEMA DE PIRUETAS
- VELOZ Y FURIOSO
- LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE LOS CONTRARIOS...

ABAJO
- ...QUE PUEDE LLEGAR A SER FRUSTRANTE
- EL DISEÑO DE LOS VEHÍCULOS
- A CUATRO JUGADORES SERÍA EXCELENTE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	8.5
DURACIÓN	7
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

7

EA RUGBY

NO HAY PELOTAS

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SIMULADOR**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **CREATIVE ASSEMBLY**
EDITOR **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **10.990 PESETAS**

En sus ansias de convertirse en los reyes indiscutibles del género deportivo del panorama videojueguil, la gente de EA Sports sigue explorando nuevos terrenos fuera de sus sagas *FIFA*, *Knockout Kings*, *NHL*, *NBA Live* o *Madden*. Buscando una alternativa a este último que funcionara en Europa, donde el fútbol americano no llama la atención más que a los consumidores compulsivos de McDonald's, EA se ha decidido por un simulador del más tradicional y entrañable rugby.

EL RUGBY, ESE GRAN DESCONOCIDO

Lo malo es que en un país tan futbolero como el nuestro, este juego está destinado a pasar completamente desapercibido, fundamentalmente porque sus reglas, pese a ser más sencillas que las del fútbol americano (para entender ese deporte hay que hacer un máster de varios años), son absolutamente incomprensibles. Pero es que tampoco ayuda a hacer comprensible este deporte un tutorial que, además de estar en inglés, es absolutamente escueto y superficial... y que además intenta explicarte el funcionamiento de un sistema de control que parece más dependiente del azar que de la habilidad del jugador.

Como cosas positivas de *EA Rugby* hay que destacar que cuenta con 20 selecciones con jugadores reales (reuniendo un total de 600 deportistas), con 23 estadios diferentes para jugar y con tres diferentes torneos (6 Naciones, 3 Naciones y Copa del Mundo). Por desgracia, además de un sistema de juego complicado, *EA Rugby* tiene un nivel gráfico deficiente, que necesita usar cámaras lejanas para poder poner juntos a todos los jugadores de rugby de cada partido. Definitivamente, un juego mediocre que sólo puede resultar atractivo para los pocos aficionados al rugby que haya en nuestro país.

EN UN PAÍS TAN FUTBOLERO COMO EL NUESTRO EA RUGBY ESTÁ DESTINADO A PASAR COMPLETAMENTE DESAPERCIBIDO, PORQUE SUS REGLAS SON ABSOLUTAMENTE INCOMPRENSIBLES



ME GUSTA EL RUGBY

Aunque la mayoría de vosotros lo desconozca, en nuestro país hay una Federación Española de Rugby que fue fundada en el año 1923 y ha sido premiada por la Delegación Nacional de Deportes en 1964 y 1971 con el Trofeo General Moscardó (premio que se concede a la Federación que más se distinga en sus diversas actividades). Organizar una Liga regular formada por seis grupos (División de Honor A y B; Primera División A, B, C y D) además de una Copa del Rey y la liguilla de Ascenso a la División de Honor B. Ya veis que, aunque sea poco conocido, el rugby es un deporte con gran tradición en nuestro país.

ARRIBA
TODO EQUIPOS REALES
¡SE PUEDE JUGAR CON ESPAÑA!
HOMBRE, UN JUEGO DE RUGBY...

ABAJO
...PERO ¿CÓMO SE JUEGA A ESTO?
CONTROL MÁS BIEN AZAROSO
GRÁFICOS MUUUUY MEDIOCRES

VALORACIÓN PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	6,5
VIDILLA	6

VALORACIÓN GLOBAL
6,5

¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!**

Y, DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!

INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU PLANETSTATION. RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR Y MANDAR EL CUPÓN.
1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO (SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:

Apellidos:

Dirección: Nº: Piso:

Código postal: Población:

Provincia:

Teléfono:

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular:

Caducidad:

Firma:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle

Nº Código postal

Población

Provincia

Nº ☐☐☐☐ (Nº Entidad) ☐☐☐☐ (Nº Oficina) ☐☐ (D.C.) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

(Población), a (día) de (mes) de 2001

Enviar este cupón a: Comercial Atheneum Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

*AVISO AL PRECIO FINAL DE SUSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1.500 PESETAS DE GASTOS DE ENVÍO.
Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa. AVISO: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos. NOTA: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61). NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.



ESPECIAL TEKKEN 4

POR AMOR A LA LUCHA

LA BATALLA DE LOS BEAT'EM-UPS DE LA NUEVA GENERACIÓN CALIENTA MOTORES, Y EL RECIÉN REVELADO TEKKEN 4 DE NAMCO PARECE QUE VA A PEGAR FUERTE

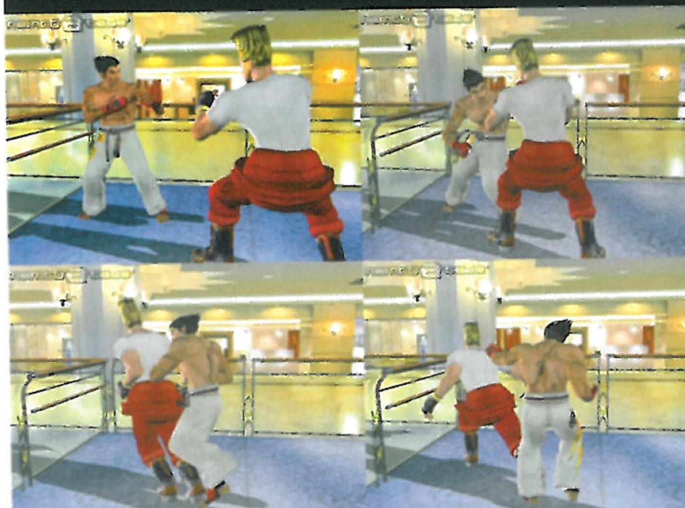
Entre que Sega anunció *Virtua Fighter 4* como exclusivo para la PS2, y que ahora Namco, fiel a Sony, le ha quitado el velo a *Tekken 4* —aún no está confirmado, pero está clarísimo que aparecerá en la consola de 128 bits—, los entusiastas de los piños están de enhorabuena. Ya estaréis al día del título de Sega, pero hasta la fecha Namco ha guardado en secreto los detalles sobre el que será el quinto juego de la serie *Tekken*. Pocos negarán que *Tekken Tag Tournament* resultó por lo menos una pequeña decepción, y muchos fueron los que lo rebajaron a un mero *Tekken 3 y medio*. Sin embargo, con la última entrega de su aclamada serie, Namco tiene muchas ganas de recuperar su puesto de mejor desarrollador de beat'em-ups.

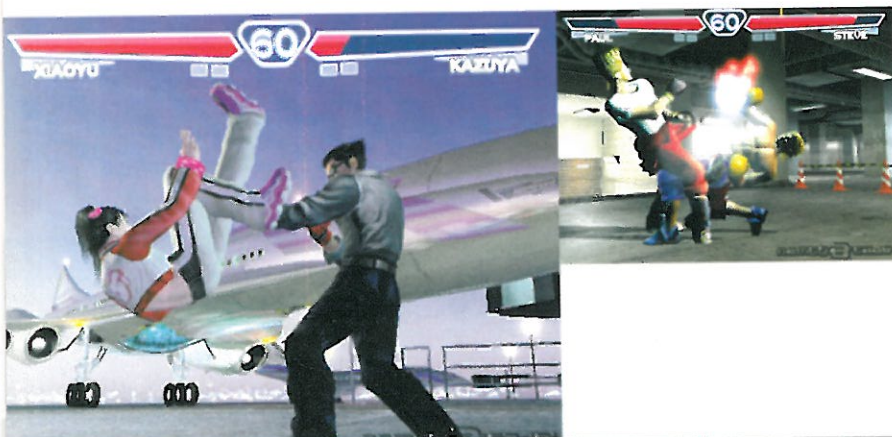
Los detalles y las capturas de pantalla que hasta ahora han aparecido sobre el juego sugieren que la prolífica compañía nipona —responsable de éxitos como *Soul Calibur* y *Ridge Racer*— se está empleando a fondo en su última obra. Entre las nuevas características en la jugabilidad anunciadas por el momento se halla una opción de movimiento lateral que permitirá un desplazamiento fluido en ocho direcciones (algo similar a lo visto en *Soul Calibur*). Además, la mayoría de arenas tendrán ahora un espacio limitado y presentarán obstáculos como paredes y vallas contra los que lanzar al enemigo. Se apreciará asimismo la novedad del cambio de posición, que permitirá a los jugadores arrinconados intercambiar su situación con la del contrario. Puede que a algunos les decepcione saber que *Tekken 4* no contendrá un modo Tag (lucha en equipo) como su más reciente antecesor, pero seguro que la mayoría de incondicionales de la lucha no echan en falta esta mecánica algo simplona. Tal como ilustran estas capturas, el juego tiene

LOS DETALLES Y LAS CAPTURAS APARECIDOS HASTA AHORA SUGIEREN QUE LA PROLÍFICA COMPAÑÍA NIPONA SE ESTÁ EMPLEANDO A FONDO EN SU ÚLTIMA OBRA

ASUME TU POSICIÓN

Encontrarse atrapado en un rincón nunca resulta una posición ventajosa en un asalto reñido. Por suerte, los desarrolladores de Namco han creado una forma de solventar este problema. En caso de quedar retenido en un espacio confinado, será posible girar las tornas con tu rival a base de agarrarlo y empujarlo al rincón que tú habías estado ocupando. Esto, claro, añadirá aún mayor profundidad a las batallas, donde la complacencia será duramente castigada con una inversión de papeles nada grata.







HAZTE A UN LADO

Una crítica que siempre se les ha dirigido a los juegos *Tekken* es que nunca han funcionado totalmente en 3D, ya que en esencia la mayor parte del combate se desarrolla en un plano bidimensional. Todo esto va a cambiar con *Tekken 4*. Gracias a la introducción de movimientos laterales (que permiten un movimiento circular completo en torno al adversario), los jugadores podrán enzarzarse en unos combates mucho más estratégicos que antes. En consecuencia, para triunfar en cada salto será crucial poner en desventaja a tus oponentes anticipándonos a sus ataques.

pinta de ser de una tremenda calidad: los personajes presentan un mayor detalle y el movimiento 3D está menos restringido.

LA FURIA DEL PUÑO DE HIERRO

La trama de los juegos *Tekken* se ha centrado siempre en las gestas de la familia Mishima y el Imperio Mishima Zaibatsu de Heihachi, tendencia que aquí sigue vigente. En honor a la verdad, la historia de esta última entrega, si no has jugado a los anteriores títulos de la serie, tendrá para ti tanto sentido como un monólogo de Antonio Ozores. El juego está ambientado dos años después de los hechos de *Tekken 3* (*Tekken Tag*, al ser un 'Dreamatch', no tenía argumento). Tras fracasar en su propósito de capturar el genoma de True Ogre al final de *Tekken 3*, Heihachi Mishima ordenó a sus fuerzas recoger muestras de tejido que quedaron en el lugar donde la bestia luchó por última vez. Con la esperanza de juntar su propio genoma con el de Ogre, Heihachi quería crear una forma de vida nueva de un poder increíble. Su experimento fracasó y sus investigadores le aconsejaron que, para tener algún tipo de éxito, también haría falta una muestra del inusual Gen de Devil. Dado que él carece de este gen, Heihachi trata de localizar a su nieto Jin Kazama, quien se había transformado en diablo tras ser herido de muerte al término del tercer torneo del Puño de Hierro. ¿Se va entendiendo? Bueno, pues pese a la amplitud de la búsqueda, no hay forma de encontrar a Jin, pero por el

TEKKEN 4 NO CONTENDRÁ UN MODO TAG COMO SU MÁS RECIENTE ANTECESOR, PERO SEGURO QUE LA MAYORÍA DE INCONDICIONALES DE LA LUCHA NO ECHAN EN FALTA ESTA MECÁNICA ALGO SIMPLONA



UN, DOS, TRES, PICA PARED

Una nueva adición clave en las peleas será la inclusión de muros y otros obstáculos (como árboles) dentro de la arena. Éstos jugarán un importante papel en los asaltos, puesto que los luchadores astutos podrán atrapar a su rival contra ellos y darle de palos hasta someterlo. Dado que algunos escenarios serán de lo más reducido, será vital estar al tanto de tu posición respecto a los límites del entorno, si es que no quieres recibir una buena tunda.









camino Heihachi ha topado con una imagen de 20 años de antigüedad de un cadáver con un par de alas deformadas en la espalda. Convencido de que la imagen es de su propio hijo Kazuya (a quien Heihachi arrojó a un volcán al final de *Tekken 2*), la Mishima Zaibatsu recibe órdenes de dar con el cuerpo del fallecido vástago de Heihachi (de quien se cree que poseía dicho Gen de Devil).

DEVIL CAME TO ME

Sin embargo, las cosas no son tan sencillas, ya que tras ser arrojado hacia su perdición, el cadáver de Kazuya fue hallado por una compañía puntera de biotecnología conocida como Corporación G. Tras resucitar a Kazuya, la firma se propuso intentar aislar y analizar el Gen de Devil. Al enterarse de ello, Heihachi y su equipo planean una incursión en las instalaciones de la Corporación G de Nepal y Nebraska. El saqueo de Nepal va como una seda y se logra birlar datos secretos de los laboratorios. La operación de Nebraska, en cambio, se ve frustrada cuando una gran figura (parecida a Kazuya) ataca y destruye a las tropas invasoras y luego se oculta. En un intento de localizar a su hijo, Heihachi anuncia el Cuarto Torneo del Rey del Puño de Hierro, ofreciendo como premio al ganador de la competición la totalidad del Imperio Mishima Zaibatsu. Ignorando el hecho de que el torneo es

LA LEYENDA DEL PUÑO DE HIERRO

La serie *Tekken* es sin duda una de las de mayor éxito aparecidas en las consolas PlayStation y PS2 de Sony, con unas secuelas que siempre han mejorado a su anterior entrega. Acompáñanos en esta retrospectiva de la célebre serie de beat'em-ups.

TEKKEN

Junto a *Ridge Racer*, de la propia Namco, fue seguramente el responsable de vender más PlayStations que cualquier otro título de su época. Como traslación casi perfecta de su pariente de recreativa, *Tekken* se saltó las reglas imperantes y cambió las expectativas de los jugadores acerca de cómo había que enfocar las conversiones de los juegos arcade (lamentablemente, haciendo sonar en el proceso el toque de difuntos para la industria de las coin-ops). Si bien ha envejecido un tanto en el transcurso de los años y carece de las sutilezas de las últimos entregas de la serie, aún mantiene el tipo frente a juegos más recientes de otras compañías.





TEKKEN 2

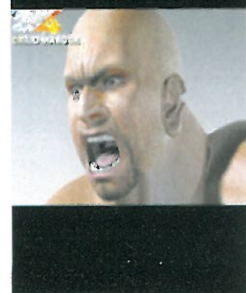
Ofreciendo más personajes, una jugabilidad más profunda y unos gráficos mejorados (la ligera angulosidad de los combatientes era el precio a pagar por unos magníficos efectos de luz), *Tekken 2* llevó a la serie a nuevas cotas y reforzó la posición de la PlayStation como la consola a tener por aquel entonces. Novedades como los movimientos de contrarresto y una mayor profundidad hicieron que esta entrega tuviera por lo menos tanto éxito como su ilustre predecesora. Para ser un juego de PSone, sigue siendo igual de impresionante hoy día, aunque más tarde sería superado por la excepcional conversión que de *Tekken 3* realizó Namco.

ÉSTA ES LA COMPETENCIA

Por ahora Namco sólo ha confirmado la inclusión de 12 combatientes, cuatro de los cuales son nuevos en la serie. Dado que estamos ante un *Tekken*, ten por seguro que la versión definitiva presentará muchos más, incluyendo por supuesto un par de personajes secretos bien escondidos. En cualquier caso, a lo largo de estas páginas encontrarás a los diez personajes seleccionables de entrada y los 2 secretos que aparecen en el juego.

CRAIG MARDUK (PERSONAJE NUEVO)

Craig fue antaño una figura de peso en el circuito profesional de lucha Vale Tudo. No obstante, cayó en desgracia por unas acusaciones de amaño de peleas y corrupción. Tras una bronca etílica en un bar en la que mató a un hombre, Marduk fue condenado a diez años en chirona. Tras cumplir sólo dos años de pena, un misterioso benefactor paga para que lo suelten y le envía un sobre que contiene un billete de avión y un recorte sobre El 4º Torneo del Rey del Puño de Hierro. ¿Quién lo quería libre y por qué?





CHRISTIE MONTEIRO (PERSONAJE NUEVO)

Esta joven luchadora es nieta del maestro de Capoeira que enseñó a Eddy Gordo su técnica de lucha. Estando en la cárcel, Eddy prometió a su maestro que al salir transmitiría sus habilidades a Christie. Eddy mantuvo su promesa y transformó a Christie en una experta luchadora. Poco después, Eddy desapareció, explicando que debía vengarse de los asesinos de su padre. Con el cuarto Torneo del Rey del Puño de Hierro como única pista, Christie se inscribe en el combate de su vida.

STEVE FOX (PERSONAJE NUEVO)

Steve, un joven boxeador británico, es un magnífico adversario atormentado por desconocer la identidad de sus padres. Tras convertirse en campeón mundial de los pesos medios, Steve recibe presiones de la mafia para perder su próximo combate. Él ignora su 'petición' y tiene que darse a la fuga. Después de trasladarse a los EEUU, Steve se cansa de huir y decide participar en el cuarto torneo de *Tekken*. ¿Descubrirá Steve quiénes son sus padres biológicos y cómo se hizo la extraña cicatriz de su brazo izquierdo? Todo saldrá a la luz.





YOSHIMITSU

Como líder del Partido Manji (una organización que proporciona comida y cobijo a los refugiados políticos), Yoshimitsu y sus colegas consideran que el creciente número de refugiados está llevando al límite los ya de por sí exiguos fondos del partido. Al saber del nuevo torneo del Puño de Hierro y el suculento premio del Imperio Zaibatsu, el cyborg espadachín sabe que debe tomar parte en la competición y derrotar a Heihachi Mishima. Como de costumbre, Yoshimitsu será una fuerza a tener en cuenta, con un estilo de lucha heterodoxo pero eficaz que siempre confunde a sus confiados rivales.

LING XIAOYU

Como alumna en el Instituto de Mishima, la vida de Ling giraba en torno a su régimen habitual de estudio y entrenamiento. Luego, de repente, todo su mundo se sumió en la confusión al recibir un misterioso correo electrónico que la alertaba de que su vida estaba en peligro por culpa de Heichachi y su organización Mishima Zaibatsu. Las respuestas al *e-mail* resultaron infructuosas, pero Ling sospechaba que se lo envió Jin Kazama, quien desapareció tras vencer a True Ogre en el tercer torneo del Puño de Hierro. Así, se apuntó a la nueva competición con la esperanza de poder encontrarlo ahí.





PAUL PHOENIX

Creyéndose el campeón vigente del Puño de Hierro, Paul Phoenix quedó hecho polvo al enterarse de que en realidad fue Jin Kazama quien había derrotado a Ogre en su auténtica forma, con lo cual Paul pasaba a ser un simple subcampeón. Pese a que Paul se jactaba de ser el verdadero campeón, pocos le creyeron y, al cabo de no mucho, incluso sus más allegados perdieron la paciencia ante su arrogancia. En poco tiempo, su otrora célebre dojo cerró y Paul cayó en una profunda depresión. Al ver un folleto del próximo torneo del Puño de Hierro, Paul decidió participar para demostrar que él es el auténtico campeón. Y ojo de los que lo duden.



TEKKEN 3

Considerado por los expertos como el mejor juego de la serie hasta la fecha (sin duda *Tekken 4* obrará un cambio de opiniones generalizado), esta tercera parte brindaba unos gráficos de alucine, una enorme selección de personajes y la jugabilidad más compensada de la serie. Como conversión era un triunfo, sólo deslucido por unos fondos un tanto deslavazados (un problema que ha afectado a todas las conversiones domésticas de los juegos *Tekken*). Con un solo vistazo a la captura de pantalla del juego se aprecia lo mucho que había avanzado la serie en el terreno visual. Por desgracia una torpe conversión al sistema PAL (con una acción más lenta y unos bordes feotes) arruinó la fiesta, aunque esto se rectificó en la versión para la gama Platinum.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Tras los anteriores productos de Namco, *TTT* supuso una ligera decepción cuando llegó finalmente a la PS2. Pese a que muchos lo contemplan como un título para cumplir el expediente, se defiende como un extraordinario beat'em-up que contiene prácticamente todos los personajes que han aparecido por ahora en la serie. Éstos tenían un aspecto impresionante, pero, una vez más, los problemas con los fondos hacían acto de presencia. Y lo que es peor, la conversión PAL era, sencillamente, horrorosa (decir 'lentitud' es quedarse cortos). Con todo, *TTT* puede ocupar unas cuantas horas de tu tiempo libre si tú y un amigo estáis de humor, por así decirlo.





YA TENEMOS EL MARCO IDÓNEO PARA OTRA CLÁSICA CONFRONTACIÓN ENTRE LOS MEJORES LUCHADORES DEL MUNDO, EN LO QUE BIEN DEBERÍA SER EL MOMENTO DETERMINANTE DE LA SERIE



obviamente una trampa para sacarlo de su escondrijo, Kazuya parte a la competición resuelto a derrotar a Heihachi y acabar con el reinado de terror de su Imperio. Así, ya tenemos el marco idóneo para otra clásica confrontación entre los mejores luchadores del mundo, en lo que bien debería ser el momento determinante de la serie. Aparecido en los salones recreativos de Japón el pasado 20 de julio, no se puede descartar la posibilidad de que para Navidad llegue una conversión para PS2 a los comercios nipones. Tras ello vendrá sin duda su lanzamiento en Europa, ya en el primer cuarto de 2002. Nuestro consejo es empezar a ahorrar ya mismo...

KING

El luchador enmascarado ha tenido una racha bastante mala. Tras lograr superar su alcoholismo después del primer torneo, King se puso otra vez en forma gracias a su rival/mentor y padre adoptivo Armour King. La tragedia se cebaría de nuevo en King cuando su mentor y amigo fue golpeado hasta morir en una trifulca de bar regada de alcohol. El asesino de Armour King fue sentenciado a diez años de prisión. En pos de venganza, King usó los beneficios amasados en sus luchas para depositar la fianza del asesino, y de esta manera pagarle un billete de avión con el que asistir al cuarto torneo. ¿Quién será ese misterioso asesino?





HWOARANG

Después de la última competición, Hwoarang fue llamado a filas por el ejército coreano. Mientras servía a su país, el experto de taekwondo se granjeó el respeto de todos por completar con éxito muchas misiones arriesgadas y por su indudable destreza en la lucha. Sin embargo, añorando la emoción que le producía el combate cuerpo a cuerpo, Hwoarang no tardó en cansarse del modo de vida militar. Al llegarle noticias del cuarto torneo, el luchador coreano se ausentó sin permiso para escaparse a la competición. Dispuesto a destruir a quien se le interponga, Hwoarang busca aplastar a Heihachi y reclamar el Imperio Mishima Zaibatsu.

MARSHALL LAW

Un clásico del circuito del Puño de Hierro, dueño de su propio dojo y además empresario de éxito. Marshall Law tuvo una vez el mundo a sus pies. Por desgracia, su imperio empresarial fue devorado por compañías rivales, lo cual lo llevó a pasarse los días sumido en una bruma de alcohol. Al saber del último torneo, el mayor de los Law se sacude la depresión y se entrena sin parar hasta recuperar su antiguo esplendor físico. Consciente de que el premio del torneo lo volvería a instalar firmemente en el mundo de los negocios, Law comprende que debe participar en el último torneo del Puño de Hierro y ganarlo a toda costa.





KAZUYA MISHIMA

Después de que su padre (Heihachi) lo arrojara a la boca de un volcán dos décadas atrás, Kazuya fue resucitado por la vanguardista compañía biotecnológica conocida como Corporación G. Mishima Junior se prestó a que experimentaran con él esperando poder localizar la fuente del Gen de Devil presente en su cuerpo. De resultas de una incursión de las fuerzas de Heihachi en un laboratorio de investigación de la Corporación G, se robaron datos personales de Kazuya. Aun a sabiendas de que el cuarto torneo del Puño de Hierro es una trampa pensada para atraerlo a él, Kazuya no puede resistirse a la idea de vencer a su padre en combate.

JIN KAZAMA (PERSONAJE SECRETO)

Tras su dramática desaparición y transformación al final de *Tekken 3*, el atormentado nieto de Heihachi Jin Kazama se recluye en una populosa ciudad de Australia. No pasa un solo día en que no reniegue de su pasado familiar, de su herencia genética, incluso de su estilo de lucha basado en el Mishima-ryu. Es por ello que, gracias a su actual y misterioso maestro, ha olvidado intencionadamente sus antiguas artes de lucha, y ha perfeccionado su dominio del karate tradicional. Todo ello con un único objetivo: exterminar por completo al clan Mishima en el cuarto torneo del Puño de Hierro.





VIOLET (PERSONAJE SECRETO)

Violet, un poderoso hombre de negocios y propietario de una empresa dedicada a la creación de robots humanoides, se siente cansado de su aburrida vida. Lleva demasiado tiempo retirado en una lujosa mansión en las Bahamas sin utilizar sus técnicas de lucha, que han hecho de él una máquina de matar sin debilidades. Es por ello que decide participar en el cuarto torneo del Puño de Hierro. Pero Violet no sólo busca diversión en su acomodada vida: aprovechará la ocasión para probar un nuevo prototipo de humanoide genéticamente alterado.

EN EL ÚLTIMO NÚMERO

Por si te lo perdiste (¡pobre de ti!), aquí tienes la lista con el resumen de la información sobre *Gran Turismo 3* que publicamos en el número 34 de PlanetStation.

- **Guía de los Permisos A y B**
- **Guía de las Ligas Principiantes y Amateur**

¡ATENCIÓN!

Sólo hay un truco para *Gran Turismo 3* y lo publicamos en este número. Y cuando decimos que sólo hay un truco, queremos decir que SÓLO HAY UN TRUCO, así que ¡NO nos llaméis pidiéndonos trucos! Por si hay alguien que no lo haya pillado, lo repetimos: ¡NO USÉIS LOS TELÉFONOS... EN ABSOLUTO... PARA NADA!

¡MÁS FÁCIL NO PUEDE SER!

Hay algunos fundamentos que vas a tener que dominar antes de poder lanzarte de cabeza a una competición, así que ve al modo Arcade y elige una carrera de prueba. Pero recuerda: cada coche tiene un manejo distinto, así que deberás probar unos cuantos para hacerte una idea general.

¡AGÁRRATE BIEN!

Lo primero que debes saber es que en este juego los coches reaccionan de forma muy realista. Si pasas uno de tus neumáticos sobre la hierba o la gravilla, la diferencia de fricción hará que la rueda en cuestión tenga menos agarre que la rueda contraria. De resultas, el coche hará un trompo y perderás el control. De forma parecida, los peraltes que suelen bordear las curvas de una pista proporcionan algo más de agarre que la carretera. La diferencia es muy sutil, de modo que el resultado es que el coche se irá para el interior de la curva. Esto es bueno: si usas estos peraltes como es debido, te ayudarán a conseguir mayor sujeción en una curva.





DÉJATE LLEVAR

Cuando vayas a gran velocidad, a menudo tendrás que pasar una curva deslizándote o derrapando. Esto es así porque el inmenso impulso creado por la velocidad y la masa del coche supera a la tracción de los neumáticos. Si lo usas correctamente, este impulso puede ayudarte a trazar una curva manteniendo la velocidad, en vez de tener que aminorar y girar. Con demasiada frecuencia, no obstante, el impulso hará que el coche se deslice demasiado lejos en una dirección. Puedes contrarrestar esto girando las ruedas en la dirección contraria, o sea, dando un contravolantazo. Para derrapar como es debido es primordial dominar la técnica del contravolantazo.



VELOCIDAD CONSTANTE

Hay algunas curvas en las que en realidad no hace falta aminorar, pero que son un pelín demasiado bruscas para girar a toda velocidad. Sería realmente útil dar con la velocidad adecuada, ¿verdad? ¡Bueno, pues tú puedes! Al empezar a girar, suelta brevemente el acelerador. Ve dándole toquecitos (unos dos o tres por segundo) para mantener una velocidad constante. Así, no acelerarás ni aminorarás, y podrás tomar al curva. A esto lo llamaremos la técnica de la velocidad constante.



GT3 A-SPEC

(SEGUNDA PARTE)

TRAS LAS LECCIONES DE AUTOESCUELA PARA PRINCIPIANTES DEL ULTIMO NUMERO ES HORA DE PISAR A FONDO, GRACIAS A ESTA GUÍA DE LAS LIGAS Y LICENCIAS AVANZADAS

2 JUGADORES
TARJETA 96 KB
VOLANTE GT FORCE

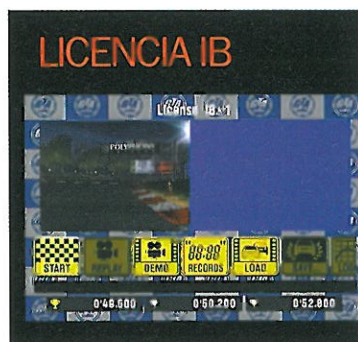
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.990 PESETAS**



AL LORO SI QUIERES EL ORO

En el último número te ofrecimos una guía para conseguir todos los Oros en las Licencias A y B. Ahora a por el resto. Los Carnets IB, IA, S y R son mucho más difíciles que los demás; en algunos casos es probable que tengas que pasarte horas, apurando poco a poco centésimas de segundo hasta obtener el tiempo que necesitas. No te preocupes, eso no quiere decir que seas un paquete, ¡es sólo que conseguir estas Licencias es un trabajo de cuidado!

LICENCIA IB

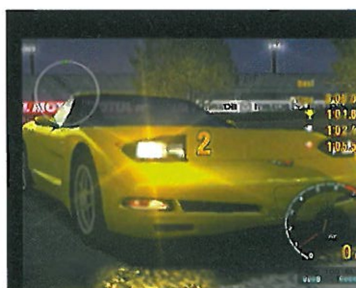






IB-1

Tarea: Completa dos vueltas del circuito R60 en el tiempo límite.
Tiempo de Oro: 0'49.600
Para el Oro: El piso está húmedo y muy resbaladizo, de modo que cualquier giro súbito te hará perder el control del coche. Acelera a unas 95 millas por hora (mph) y usa la técnica de la Velocidad Constante para mantener el ritmo. Si vas mucho más deprisa, empezarás a deslizarte. De vez en cuando el coche se te irá hacia la valla interior, en cuyo caso puedes acelerar un poco. En cuanto veas la línea de meta de la curva de arriba a la derecha, ¡dale caña!



IB-2

Tarea: Completa dos vueltas del trazado R60 dentro del tiempo límite.
Tiempo de Oro: 1'01.600
Para el Oro: Utiliza tácticas parecidas a las de la tarea anterior. Esta vez puedes ir algo más deprisa.



IB-3

Tarea: Baja a todo trapo el montículo y ábrete paso por el complejo circuito de cinco curvas. **Tiempo de Oro:** 0'22.450
Para el Oro: Mantente a la izquierda del todo. Al pasar por debajo de la señal del segundo giro a mano derecha, frena de golpe y gira hacia la curva. Tras medio segundo, suelta el freno y pasa en punto muerto el giro de 180 grados. Sal de dicho cambio de sentido y toma la curva a izquierda por el exterior. Vuelve a abrirte para encarar la chicane: deberías poder cruzarla siguiendo una línea recta. Friega los bordillos de las tres últimas curvas.

IB-4

Tarea: Acomete la curva en horquilla antes de que termine el tiempo.
Tiempo de Oro: 0'19.700
Para el Oro: Empieza a usar los frenos en la señal del giro de 180 grados. Gira mientras frenas y suelta el acelerador durante una fracción de segundo. No dejes que tu velocidad caiga por debajo de las 65 mph. Sal acelerando de la curva y prepárate a dar un contravolantazo si tu coche empieza a deslizarse.



IB-5

Tarea: Aborda la curva a derecha y luego culebrea por la curva en S.
Tiempo de Oro: 0'28.800
Para el Oro: Quédate en el interior para atacar el primer recodo: hacia la mitad de la curva, gira a tope el volante. Ábrete enseguida con vistas a la curva en S. Machaca los frenos mientras giras. Deberías intentar estar de cara a la siguiente curva cuando salgas de aquí. Si no estás alineado al empezar a acelerar, no tendrás el ángulo adecuado para el último recodo. Si estás bien alineado, puedes ir a toda pastilla hasta por la curva en dirección a la meta.





IB-6

Tarea: Sección encadenada del Complejo (Complex String Section).
Tiempo de Oro: 0'23.900
Para el Oro: Observa la demo y síguela al detalle. Si te abres demasiado es posible que falles en dos o tres curvas, así que cada sección debe ser perfecta.

IB-7

Tarea: Sección encadenada del Complejo
Tiempo de Oro: 0'24.000
Para el Oro: Igual que para el permiso IB-6.

IB-8

Tarea: Sección de prueba de Apricot Hill
Tiempo de Oro: 0'31.700
Para el Oro: Ve por el lado derecho de la pista. Cuando empieces a meterte en medio para acometer la curva, suelta el acelerador. Deberás aminorar de cara a la segunda curva: es posible dejarse ir hacia ella, pero perderás tiempo. Usa las bandas de frenado rojas para recortar por las tres siguientes curvas.

PREMIO

Por ganar todos los Oros: Nissan Z Concept

LICENCIA IA





IA-1

Tarea: Recorre este circuito de Tokyo antes de finalizar el tiempo límite.
Tiempo de Oro: 0'40.000
Para el Oro: Aquí deberás usar la ya conocida mundialmente 'Técnica de la Velocidad Constante'. Ve por el exterior para acometer la primera curva y pasa por el bordillo al recortar hacia el interior del recodo. Ve pulsando y soltando el acelerador (unas tres pulsaciones por segundo) para mantener una velocidad constante por la curva. Ésta es la única forma de trazarla a una velocidad decente. Sigue una línea recta en las dos siguientes curvas y sitúate a la izquierda para enfilar la recta. En el punto más alto de la pendiente, pisa a fondo los frenos durante una fracción de segundo mientras giras a la derecha. Friega el bordillo y ábrete para atacar la siguiente curva. A partir de aquí no hay más que tirar hasta la última curva, donde deberás usar de nuevo la Técnica de la Velocidad Constante.

IA-2

Tarea: Pasa por estas dos curvas peraltadas dentro del límite de tiempo.
Tiempo de Oro: 0'15.700
Para el Oro: Muy sencillo. Alinéate lo más a la derecha que puedas. Recorta por la curva (¡no tumbes los conos!) y luego tira de inmediato a la derecha para atacar la siguiente curva. Intenta fregar sin más el bordillo de ambas curvas. Ten cuidado al salir de la segunda curva: irás a bastante velocidad, de modo que cualquier ajuste repentino te obligará a hacer un trompo.



IA-3

Tarea: Cruza esta sección de Deep Forest.
Tiempo de Oro: 0'23.400
Para el Oro: Toma las dos primeras curvas por dentro. Ábrete enseguida para acometer la tercera y dale un toque a los frenos para que el coche derrape un poco; esto te permitirá trazar la curva a toda velocidad. Quédate en el centro para enfilar el túnel y recorta hacia la meta.



IA-4

Tarea: Toma dos curvas en Tokyo R246.
Tiempo de Oro: 0'32.200
Para el Oro: Ve zumbando por el lado izquierdo. Empieza a frenar justo antes de llegar a la banda de frenado. No tendrías que aminorar demasiado para superar la primera curva. Ve por el exterior para abordar la segunda y, una vez más, empieza a frenar justo antes de la banda de frenado.



IA-5

Tarea: Supera el giro en espiral.
Tiempo de Oro: 0'23.900
Para el Oro: Sube la cuesta y dirígete a las marcas de neumáticos. Empieza a frenar a saco al pasar por la cima de la cuesta. Tira un poco a la izquierda para deslizarte en esa dirección: con esto te situarás a la perfección para atacar el giro en espiral. Friega ambas bandas y toma abierto el último giro. Tal vez tengas que darle un toque a los frenos para este último recodo.



IA-6

Tarea: Tres curvas en el Circuito de Roma.
Tiempo de Oro: 0'20.100
Para el Oro: Toma las dos primeras curvas por el exterior. Deberías poder usar la técnica de la Velocidad Constante para trazar la primera, mientras que para la segunda quizá haya que frenar un poco. Acomete el tercer viraje por el interior.

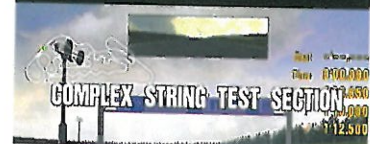


IA-7

Tarea: Curvas y culebreos.
Tiempo de Oro: 0'46.000
Para el Oro: Toma la lenta curva a derecha por el interior. La pista tira a la izquierda al otro lado de la cuesta, así que empieza a girar a la izquierda según te acercas a la cima. Puedes seguir una línea bastante recta (relativamente) a través de la serie de meandros, pero se van haciendo cada vez más bruscos. La última curva es en horquilla. ¡A estas alturas ya deberías saber cómo atacar este tipo de giros!

IA-8

Tarea: Completa media vuelta de la Sección Encadenada del Complejo.
Tiempo de Oro: 1'08.850
Para el Oro: Pese a parecer de lo más complicado, deberías poder conseguir el Bronce a la primera. Es sólo cuestión de estar listo para la siguiente curva, en vez de cambiar frenéticamente de dirección y derrapar como un loco. En cuanto te hayas aprendido el trazado, no tendrás problemas.



PREMIO

Por ganar todos los Oros: Aston Martin Vanquish V12

LICENCIA S





S-1

Tarea: Pásate el Canal de Carreras de Apricot Hill en el tiempo límite.
Tiempo de Oro: 1'40.500
Para el Oro: Al igual que con todas los Permisos de la clase S, esto al principio parecerá imposible, pero persevera y empezarás a apurar segundos. Deberías intentar fregar todas las bandas de frenado. Están ahí para proporcionarte un mayor agarre; si las ignoras perderás el control y velocidad. Toma abierta la primera curva (ésta es la única banda de frenado que deberías ignorar) para poder abordar la segunda con comodidad. La siguiente curva de envergadura es la que da a la recta. Ve fregando la valla todo el rato para no perder nada de velocidad. Para el giro de 180 grados, friega la valla interior y dale caña.
Reduce la velocidad para la sección de eslálom. Si vas demasiado rápido te deslizarás sin control hacia los conos.



S-2

Tarea: Pásate el Circuito de Seattle II en el tiempo límite.
Tiempo de Oro: 1'30.200
Para el Oro: Ya deberías conocerte bastante bien este circuito, y sólo hay unas pocas diferencias a tener en cuenta para conseguir la Copa de Oro. Tras la pequeña chicane hay una curva cerrada a izquierda; además de aminorar, dale un toque al freno de mano para ayudarte a trazarla. En cuanto al viraje de 180 grados al final de la recta, empieza a frenar pronto al pasar bajo la primera señal de giro. Usa los frenos en cuanto llegues a la banda de frenado para pasar por la curva deslizándote un poco. De cara al siguiente par de curvas, busca extensiones de la pista. Están ahí por algo, o sea, para ayudarte a pasar derrapando por la curva que viene a una velocidad decente.
Baja la colina en plan Fittipaldi y mantente a la izquierda. Friega la banda interior y empieza a frenar de inmediato para trazar la curva a mano derecha. Usa el freno de mano para superar con mayor facilidad la última curva de 180 grados.



S-3

Tarea: Circuito de Prueba en Montaña
Tiempo de Oro: 1'52.200
Para el Oro: Esta tarea es un engorro, más que nada por lo lento que es el coche. Tú insiste; cada vez que lo hagas reducirás en un par de centésimas tu mejor tiempo. Procura no derrapar demasiado. Si aún no lo has conseguido al cabo de 15 intentos, mira la demo para ver qué haces mal.

S-4

Tarea: Circuito de Carreras de Midfield
Tiempo de Oro: 1'11.000
Para el Oro: Deberías acercarte bastante en tu primer intento. Tú mírate la demo para ver en qué te equivocas. Todo se reduce a tres curvas de alivio.

S-5

Tarea: Ruta de Fase Especial 5 Mojado
Tiempo de Oro: 1'58.900
Para el Oro: La carretera húmeda no debería afectarte, ya que el Sprinter rara vez va lo bastante rápido como para derrapar. Esto va de tomar las curvas lo más abiertas y con la mayor rapidez que puedas. La aceleración del Sprinter es horrenda, ¡o sea que procura no aminorar!

S-6

Tarea: Canal de Carreras de Laguna Seca
Tiempo de Oro: 1'16.800
Para el Oro: Nunca apliques demasiada potencia de golpe o el GTS-R dará vueltas fuera de control. La clave para conseguir un buen tiempo estriba en usar las bandas de frenado rojas para trazar las curvas a una velocidad decente. Si no las utilizas, deberás aminorar para pasar.



S-7

Tarea: Ruta de Fase Especial 11
Tiempo de Oro: 2'10.000
Para el Oro: Esta pista está adaptada para los coches *drift* (o de deriva, con poco agarre). ¡Por desgracia, al Griffith 500 no le gusta ir a la deriva! Tendrás que usar el freno de mano para que se deslice, pero ten mucho cuidado porque una vez que empiezas no puedes parar. Si sientes que el coche se te va, suelta el acelerador y deja que el coche se corrija solo.

S-8

Tarea: Côte D'Azur
Tiempo de Oro: 1'31.000
Para el Oro: Aquí lo importante es salir bien de las curvas. Al GT-One no le gusta que le den mucha potencia en las primeras marchas, y como tal se ahogará y renqueará con resultados a menudo funestos. Al salir de una curva, dale potencia con suavidad y mantén una velocidad constante, en vez de aminorar demasiado.

PREMIO

Premio por ganar todos los Oros:
Dodge Viper GTS-R Concept

88

LICENCIA R



R-1

Tarea: Toma la curva a derecha de 90º dentro del tiempo límite.
Tiempo de Oro: 0'15.600
Para el Oro: Quédate a la izquierda y recorta por la hierba de dentro. Afloja el acelerador justo antes de la hierba y luego vuelve a darle una vez en la curva.



R-2

Tarea: Llega a la meta antes de que el tiempo llegue a su fin.
Tiempo de Oro: 0'29.200
Para el Oro: Sigue una línea lo más recta posible en las curvas pasando por la hierba. Empieza a derrapar con vistas a la última curva antes de llegar a ella, a fin de evitar la pared del fondo.



R-4

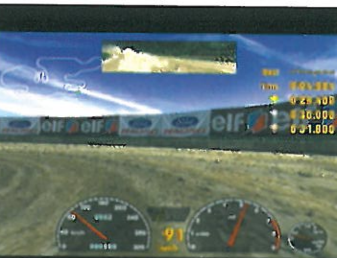
Tarea: Supera las dos curvas consecutivas.
Tiempo de Oro: 0'22.400
Para el Oro: Alinéate en el exterior para encarar todas las curvas. Para ello tendrás que usar el freno al tomarlas, a fin de no deslizarte demasiado lejos.



R-5

Tarea: Traza la curva en S invertida dentro del tiempo límite.
Tiempo de Oro: 0'26.850
Para el Oro: Dirígete a la curva a toda velocidad. Macha los frenos al entrar a fin de no abrirte demasiado para el segundo recodo. Tómalo por el interior y luego mantente en el centro de la pista y aborda el largo viraje a derecha lo más cerca del interior que puedas.





R-6

Tarea: ¡Supera las curvas en horquilla!
Tiempo de Oro: 0'29.400
Para el Oro: Aquí todo es cuestión del freno de mano. Acércate a cada curva por el centro de la pista. Dale fuerte al freno de mano para ponerte a derivar. Usa el freno y el acelerador (con moderación) para dirigirte, y luego sal a todo trapo. Parecerá que te abres demasiado, pero en principio te irá bien.



R-7

Tarea: ¡Venga curvas en horquilla!
Tiempo de Oro: 0'22.400
Para el Oro: La primera curva no es muy cerrada y se puede tomar a toda pastilla. Toma las otras curvas casi como las curvas en horquilla de R-6. La única diferencia es que no irás tan rápido y no tendrás que aplicar el freno de mano tan a lo bestia.

89



R-8

Tarea: Una vuelta completa.
Tiempo de Oro: 1'59.700
Para el Oro: Aquí sólo se trata de reunir todas tus habilidades en el transcurso de dos minutos. Recuerda que los neumáticos de rally no derivan demasiado bien sobre el asfalto: seguramente estas secciones serán tu mayor problema.

R-3

Tarea: Traza las dos curvas.
Tiempo de Oro: 0'22.300
Para el Oro: Acomete una curva brusca a derecha para poder tomar el recodo a izquierda lo más abierto posible. Sigue hacia la izquierda para no colisionar con la valla del otro lado. Deslízate en torno a la montaña por el interior.



PREMIO

Premio por ganar todos los Oros: Subaru Impreza Prototipo de coche de rally



MODO SIMULACIÓN: PARTE 2

LAS REGLAS DEL JUEGO

90

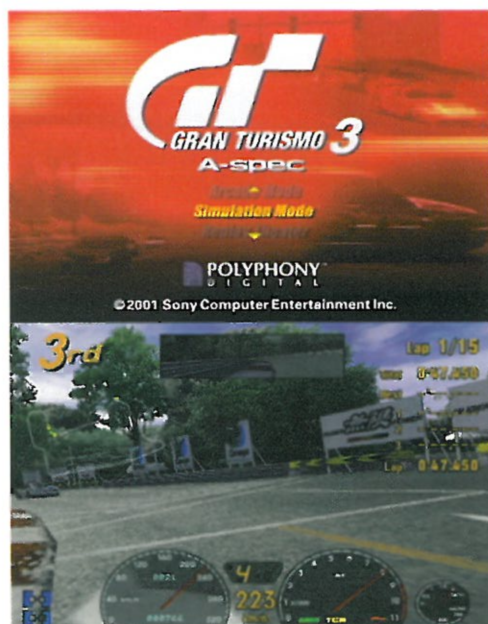
De aquí en adelante, vas a correr de verdad. En esta sección encontrarás una completa guía para completar las Ligas Profesional, Rally y Resistencia del modo Simulación. Habrá veces en que la acción pase de una liga a otra, así que procura prestar atención. También te recomendamos leerte todos los recuadros de información de las páginas anteriores a esta sección, ya que todas ellas tienen como objetivo ayudarte en tu nueva carrera de piloto.

La guía funciona así: cada nivel de dificultad (Profesional, Rally y Resistencia) tiene un número determinado de Copas a completar. Cada Copa consta de un número variable de carreras, entre una y diez. Existen dos tipos de carrera de Copa: la Copa Estándar y la Copa de Series. Las Copas Estándar contienen carreras independientes, mientras que las de Series adoptan la forma de una liga, en la que debes completar una serie de carreras seguidas, consiguiendo puntos por cada una.

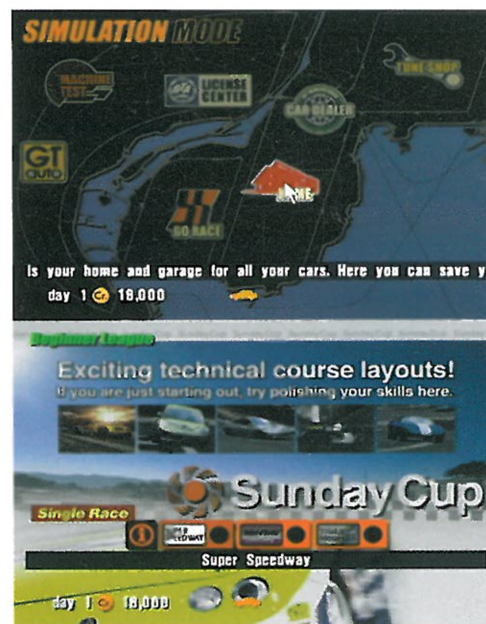
Siempre recibirás dinero por completar una carrera. En una Copa de Series, recibirás asimismo una suma de bonificación por completar la serie. Además existe la posibilidad de ganar un coche en cada Copa. Para ello tendrás que ganar el Oro en todas las carreras de una Copa Estándar, o bien acabar el primero de la liga en la Copa de Series. También ganarás un coche por completar todo un nivel de dificultad.

Una cosa más. En algunas Copas verás que a la hora de recibir tu coche de premio hay cuatro autos posibles a obtener. En estas Copas recibirás un vehículo distinto cada vez que participes, pero hemos basado la guía en el hecho de que sólo tomarás parte en cada Copa una vez.

Uf, ya está. ¡Ya sólo nos queda desearte buena suerte!







LIGA PROFESIONAL

COPA BRITISH GT CAR

CONDICIÓN ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: Nissan Calsonic Skyline JGTC

Prueba de Montaña	10 Vueltas	2.000.000 Créditos
Ruta de Fase Especial 5	10 Vueltas	2.000.000 Créditos
Circuito de Roma II	10 Vueltas	2.000.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO:
Grasmere Blue Aston Martin Vanquish V12
PREMIO POR COMPLETAR EL JUEGO AL 50%:
Chevrolet Corvette C5R

Tu primera competición en la Liga Profesional (bueno, técnicamente no lo es, pero ¿qué más da, ¿eh?) será pan comido, pero que eso no te engañe. El resto de la liga no será tan fácil.
Salta a tu Calsonic. Deberías poder doblar a todos los coches de la pista al cabo de diez vueltas. Sólo tendrás que visitar los boxes una vez en la carrera, pongamos al final de la quinta vuelta.
Tras la primera carrera habrás completado el 50% del juego y recibirás como premio un C5R. Si no te lo dan, es que debes haber hecho algo de forma un tanto distinta. No te preocupes, no tardará en aparecer.



CARRERA 4X4

CONDICIÓN ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: Mitsubishi FTO LM

Ruta de Fase Especial 5 II	10 Vueltas	3.000.000 Créditos
Canal de Carreras de Laguna Seca	10 Vueltas	3.000.000 Créditos
Canal de Carreras de Deep Forest	15 Vueltas	3.000.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO: Mitsubishi Lancer Evolution VII Prototipo de coche de rally

El FTO LM se precipitará al frente del pelotón en cuestión de segundos. Aun así, sólo hay que entrar a boxes mediada la carrera. Sin embargo, esta vez dicha entrada es vital, más que una opción. Ello se debe principalmente a la potencia extra del FTO LM, que tiene una mayor incidencia en el desgaste de los neumáticos.



CARRERA FR (SÓLO COCHES FR)

CONDICIÓN ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: Nissan Calsonic Skyline JGTC

Canal de Carreras de Apricot Hill	10 Vueltas	1.500.000 Créditos
Canal de Carreras de Midfield II	15 Vueltas	1.500.000 Créditos
Canal de Carreras de Deep Forest II	10 Vueltas	1.500.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO: Silver Nismo GT-R LM

Un aspecto del modo Profesional que te sorprenderá en esta Copa es el promedio de desgaste de los neumáticos. De ahora en adelante entrar a boxes cobra mucha mayor importancia. Visítalos a media carrera en cada una de las tres carreras; eso quiere decir al final de la quinta vuelta en las carreras de 10 vueltas, y al final de la séptima en las carreras de 15 vueltas. Puedes acabar la carrera sin entrar a boxes, pero no te llevarás la Copa de oro por culpa del mal rendimiento de tu vehículo hacia el final.

CARRERA TURBO SPORTS

CONDICIÓN ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: RUF CTR 2

Canal de Carreras de Midfield	10 Vueltas	3.000.000 Créditos
Circuito de Pruebas	10 Vueltas	3.000.000 Créditos
Canal de Carreras de Apricot Hill	10 Vueltas	3.000.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO: RUF CTR2 blanco

Puedes intentar correr la 1ª y la 2ª carrera con el FTO LM, pero no será lo bastante veloz para el Circuito de Pruebas. Para esta carrera deberás meterte en el CTR2. Poténcialo al máximo (830 CV) y ponle unos neumáticos de carrera de fuerza media; hacia la quinta vuelta emitirán un brillo rojo, pero en este trazado eso no será un problema.

BOXSTER SPIRIT

CONDICIÓN ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: RUF CTR 2

Canal de Carreras de Deep Forest II	10 Vueltas	1.500.000 Créditos
Circuito de Roma	10 Vueltas	1.500.000 Créditos
Súper Autódromo	20 Vueltas	1.500.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO: RUF RGT magenta

En la primera carrera entra a boxes en la quinta vuelta. Puede que parezca que vas a perder, pero tu rival entrará a boxes en la novena vuelta. En la segunda carrera, tu rival no entrará a boxes en ningún momento, pero tú hazlo en la quinta y lo atraparás a tiempo. En la última carrera, entra a boxes en la vuelta 9. Hacia el final tus neumáticos se pondrán rojos, pero en este circuito no importará.

LIKE THE WIND

CONDICIÓN ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: RUF CTR 2

Circuito de Pruebas	20 Vueltas	1.000.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO: Mazda 787B

El CTR2 saldrá como un cohete, llegando en algunos momentos ¡a los 400 Km/h! Visita los boxes en las vueltas 7 y 14: ¡llevarás tanta ventaja que no tendrá importancia!



CAMPEONATO MUNDIAL GRAN TURISMO

CONDICIÓN ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: Mazda 787B

Canal de Carreras de Apricot Hill II	10 Vueltas	3.500.000 Créditos
Ruta de Fase Especial 5 II	10 Vueltas	3.500.000 Créditos
Circuito de Prueba Montañoso	10 Vueltas	3.500.000 Créditos
Canal de Carreras Deep Forest	10 Vueltas	3.500.000 Créditos
Circuito de Pruebas	10 Vueltas	3.500.000 Créditos
Ruta de Fase Especial 11 II	10 Vueltas	3.500.000 Créditos
Tokyo R246	10 Vueltas	3.500.000 Créditos
Côte D'Azur	15 Vueltas	3.500.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley II	10 Vueltas	3.500.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
25.000.000 Créditos + Jaguar XJ220 Coche de carretera
OTROS POSIBLES PREMIOS:
Nissan R390 Coche de carretera, GT40, Vauxhall Calibra Touring Car

En primer lugar, afina un poco el 787B aplicándole una mejora.
Carreras 1 y 2: Entra a boxes en la 5ª vuelta. Te adelantarán algunos coches, pero los pillarás.
Carrera 3: El GT-One no entrará a boxes para nada, pero su manejo empeorará hacia el final, permitiéndote entrar a boxes en la 5ª vuelta y atraparlo.
Carrera 4: Una carrera muy disputada. Entra a boxes en la quinta vuelta; deberás correr bien para cazar al R309.
Carrera 5: La carrera más chunga. Entra a boxes en la 5ª vuelta y conduce sin fallos para ponerte en cabeza.
Carrera 6: Chupada. No hará ninguna falta entrar a boxes.
Carreras 7 y 8: No tendrías por qué entrar a boxes. Las dos últimas vueltas serán un trabajo duro, pero es la única forma de ganar.
Carreras 9 y 10: ¡Fácil!





DESAFÍO MR

CONDICIÓN ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: Mazda 787B

Circuito de Prueba Montañoso	10 Vueltas	2.000.000 Créditos
Canal de Carreras de Laguna Seca	10 Vueltas	2.000.000 Créditos
Canal de Carreras de Midfield II	15 Vueltas	2.000.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO: Red Tommy Kaira ZZII

Bastante sencillo, la verdad. En la primera carrera entra a boxes en la 5ª vuelta. En la segunda no lo hagas. En la tercera, hazlo en la 7ª vuelta.



CAMPEONATO ALL JAPAN GT

CONDICIÓN ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: Mazda 787B

Autódromo de Grand Valley	15 Vueltas	3.000.000 Créditos
Canal de Carreras de Apricot Hill	20 Vueltas	3.000.000 Créditos
Circuito de Pruebas	15 Vueltas	3.000.000 Créditos
Ruta de Fase Especial 11	15 Vueltas	3.000.000 Créditos
Canal de Carreras de Laguna Seca	20 Vueltas	3.000.000 Créditos
Circuito de Prueba Montañoso	15 Vueltas	3.000.000 Créditos
Circuito de Roma II	15 Vueltas	3.000.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley II	15 Vueltas	3.000.000 Créditos
Tokyo R246	15 Vueltas	3.000.000 Créditos
Côte D'Azur	25 Vueltas	3.000.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
Jaguar XJ220 Coche de Carretera
OTROS POSIBLES PREMIOS:
Nismo Pennzoil, Castrol Mugen NSX, MR-S JGTC

Entra a boxes mediada cada carrera y deberías ganar con facilidad.

92

CAMPEONATO DREAM CAR

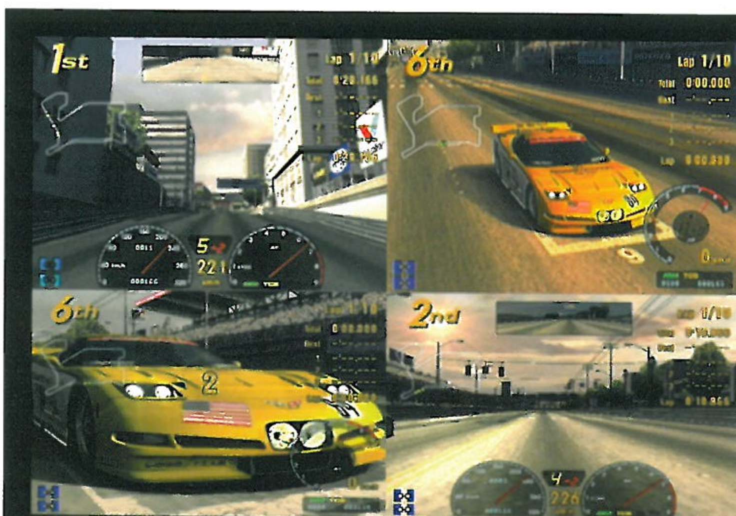
CONDICIÓN ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
Coche recomendado: MAZDA 787Bº

Circuito de Pruebas	10 Vueltas	3.500.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley	10 Vueltas	3.500.000 Créditos
Circuito de Prueba Montañoso II	10 Vueltas	3.500.000 Créditos
Tokyo R246	10 Vueltas	3.500.000 Créditos
Canal de Carreras de Midfield II	10 Vueltas	3.500.000 Créditos
Ruta de Fase Especial 11 II	10 Vueltas	3.500.000 Créditos
Côte D'Azur	15 Vueltas	3.500.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
Jaguar XJ220 Coche de Carretera
OTROS POSIBLES PREMIOS:
Nismo Pennzoil, Castrol Mugen NSX, MR-S JGTC

Compra unos neumáticos duros para el Circuito de Pruebas, ya que así no te hará falta entrar a boxes. En cuanto a las otras carreras, vuelve a los neumáticos medios y entra a boxes a mitad de cada una.





CARRERA SPORTS NA

CONDICIÓN ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: Chevrolet Corvette C5R

Canal de Carreras de Apricot Hill	10 Vueltas	2.000.000 Créditos
Circuito de Seattle	10 Vueltas	2.000.000 Créditos
Tokyo R246	10 Vueltas	2.000.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO: Pagani Zonda C12S

Potencia el C5R con una Aspiración Natural (NA) de Nivel 2 e irás tan tranquilo hasta llegar a la meta.



VANGUARDIA ITALIANA

Condición especial: Desgaste activo de los neumáticos
Coche recomendado: Pagani Zonda C12S

Circuito de Roma	10 Vueltas	3.000.000 Créditos
Circuito de Roma II	10 Vueltas	3.000.000 Créditos

PREMIO POR TRES COPAS DE ORO: Pagani Zonda Coche de Carreras
POTENCIA TU COCHE CON LO SIGUIENTE: Silenciador (Muffler) de Competición, Neumáticos de Carrera Medios, Peso Ligero de Nivel 1.

Lo mejor en la segunda carrera es pasar fregando las dos primeras curvas valiéndote de la barrera exterior. Con esto lograrás una ventaja de narices. Entra a boxes en la quinta vuelta de ambas carreras.

COPA TVR

CONDICIÓN ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: TVR Tuscan 6

Circuito de Prueba Montañoso II	10 Vueltas	5.000.000 Créditos
Ruta de Fase Especial 5	10 Vueltas	5.000.000 Créditos
Circuito de Roma II	10 Vueltas	5.000.000 Créditos
Circuito de Seattle	10 Vueltas	5.000.000 Créditos
Circuito de Pruebas	10 Vueltas	5.000.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO: 4,500.000 Créditos + TVR Griffith 500 azul
OTROS POSIBLES PREMIOS: TVR Speed 12

Compra un TVR Tuscan 6 y dótalo de lo siguiente: Silenciador de Competición, NA de Nivel 2, Chip de Competición, Peso Ligero de Nivel 1, 2 y 3, Neumáticos de Carrera Medios.
Entra a boxes en la quinta vuelta de cada carrera para ganar sin problemas.

COPA CLIO

CONDICIÓN ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: Clio Sport Coche de Carreras

Circuito de Roma	10 Vueltas	1.500.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley	10 Vueltas	1.500.000 Créditos
Ruta de Fase Especial 11 II	10 Vueltas	1.500.000 Créditos
Canal de Carreras Deep Forest	10 Vueltas	1.500.000 Créditos
Côte D'Azur	15 Vueltas	1.500.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO:
6.000.000 Créditos + VW New Beetle Coche de Copa

Dale a tu coche un Kit Turbo de Nivel 3 y entra a boxes a mitad de cada carrera.





DESAFÍO FF

CONDICIÓN ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: Honda Civic Type R

Canal de Carreras de Deep Forest II	10 Vueltas	1.000.000 Créditos
Circuito de Roma	10 Vueltas	1.000.000 Créditos
Côte D'Azur	15 Vueltas	1.000.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO: Spoon Civic Type R

Es hora de comprarle algunos regalitos a tu Type R. Con un Silenciador de Competición, una NA de Nivel 2, un Chip de Competición y un Peso Ligero de Nivel 1, 2 y 3 se pondrá loco de contento. Si eres lo bastante bueno conduciendo, prueba a usar unos neumáticos más duros y a no entrar a boxes. Las tres carreras son de una dificultad extrema si decides irte a boxes.

LIGA RALLY

Enseguida volveremos a la Liga Profesional. Ahora hay que tratar la Liga Rally. Con tu Prototipo de Rally Evo VII, ¡la cosa será coser y cantar!



COPA 1:
DESAFÍO DE TAHITÍ

Coche recomendado: Mitsubishi Lancer Evolution VII Prototipo para Rally
Coche rival: Peugeot 306
Premios: Carrera 1 – 5.000; Carrera 2 – 10.000; Carrera 3 – 20.000
Premio por completar la Copa: Toyota Celica Coche de Rally
Consejos: Ninguno

COPA 2:
LABERINTO DE TAHITIÍ

Coche recomendado: Mitsubishi Lancer Evolution VII Prototipo para Rally
Coche rival: Evo VII Coche de Rally
Premios: Carrera 1 – 5.000; Carrera 2 – 10.000; Carrera 3 – 20.000
Premio por completar la Copa: Ford Escort Coche de Rally
Consejos: Este circuito puede ser muy divertido una vez que le pillas el tranquillo. Usa el freno de mano para trazar las curvas en horquilla y dale potencia de forma gradual al salir de ellas.





COPA 3:
RALLY DE SMOKEY MOUNTAIN

Coche recomendado: Mitsubishi Lancer Evolution VII Prototipo para Rally
Coche rival: Subaru Impreza Coche de Rally
Premios: Carrera 1 – 5.000; Carrera 2 – 10.000; Carrera 3 – 20.000
Premio por completar la Copa: Ford Focus Coche de Rally
Consejos: Anticípate a las curvas largas de modo que estés correctamente situado para derrapar a la perfección.



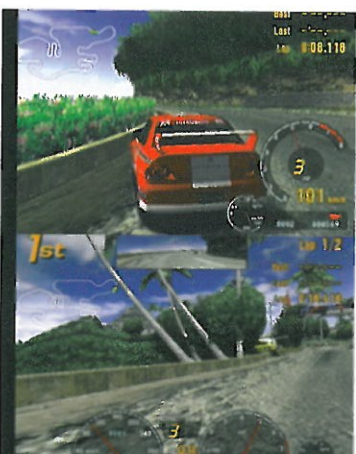
COPA 4:
RALLY DE LOS ALPES

Coche recomendado: Mitsubishi Lancer Evolution VII Prototipo para Rally
Coche rival: Subaru Impreza Coche de Rally
Premios: Carrera 1 – 5.000; Carrera 2 – 10.000; Carrera 3 – 20.000
Premio por completar la Copa: Peugeot 206
Consejos: El único problema es la curva cerrada, que lleva a un largo viraje a izquierda. No gires demasiado brusco para atacar la segunda parte de este giro; sólo aminora.

COPA 5:
DESAFÍO DE TAHITÍ II

Coche recomendado: Mitsubishi Lancer Evolution VII Prototipo para Rally
Coche rival: Ford Escort Coche de Rally
Premios: Carrera 1 – 5.000; Carrera 2 – 10.000; Carrera 3 – 20.000
Premio por completar la Copa: Toyota Corolla Coche de Rally
Consejos: Ojo con los saltos de la curva larga y fácil a izquierda.





COPA 6:
LABERINTO DE TAHITÍ II

Coche recomendado: Mitsubishi Lancer Evolution VII Prototipo para Rally
Coche rival: Evo VII
Premios: Carrera 1 – 5.000; Carrera 2 – 10.000; Carrera 3 – 20.000
Premio por completar la Copa: Subaru Impreza Coche de Rally
Consejos: Ninguno

COPA 7:
RALLY DE SMOKEY MOUNTAIN II

Coche recomendado: Mitsubishi Lancer Evolution VII prototipo para Rally
Coche rival: Toyota Corolla Coche de Rally
Premios: Carrera 1 – 5.000; Carrera 2 – 10.000; Carrera 3 – 20.000
Premio por completar la Copa: Evo VII
Consejos: Hay un enorme salto al término de la recta final que te arrojará contra la valla. Aminora para no quedar planchado.





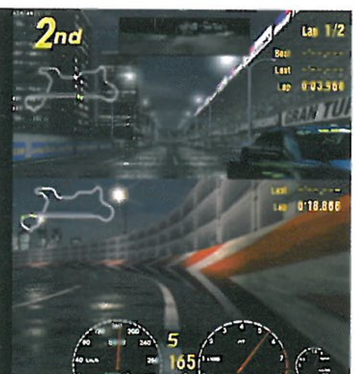
COPA 8:
RALLY DE LOS ALPES II

Coche recomendado: Mitsubishi Lancer Evolution VII Prototipo para Rally
Coche rival: Toyota Celica Coche de Rally
Premios: Carrera 1 – 5.000; Carrera 2 – 10.000; Carrera 3 – 20.000
Premio por completar la Copa: Evo VII Prototipo
Consejos: Cuando llegues a la sección de las cámaras, quédate en el centro de la pista para evitar los baches.

COPA 9:
RUTA SÚPER ESPECIAL 5 MOJADO

Coche recomendado: Mitsubishi Lancer Evolution VII Prototipo para Rally
Coche rival: Evo VII Prototipo
Premios: Carrera 1 – 5.000; Carrera 2 – 10.000; Carrera 3 – 20.000
Premio por completar la Copa: Citroen Xsara Coche de Rally
Consejos: Ninguno





COPA 10:
RUTA SÚPER ESPECIAL 5 MOJADO II

Coche recomendado: Mitsubishi Lancer Evolution VII Prototipo para Rally
Coche rival: Subaru Impreza Prototipo para Rally
Premios: Carrera 1 -5.000; Carrera 2 – 10.000; Carrera 3 – 20.000
Premio por completar la Copa: Subaru Impreza Prototipo para Rally
Consejos: Ninguno
Premio por completar la Liga Rally: Suzuki Escudo Pines Peak

LIGA **PROFESIONAL** (CONTINUACIÓN)

Ahora puedes volver al resto del juego... bueno, tras embolsarte algún dinerito en una carrera de Resistencia. ¿Por qué no probar el coche nuevo, el Escudo?

RESISTENCIA EN SÚPER AUTÓDROMO

PISTA: Súper Autódromo Activo
LONGITUD: 100 vueltas
PREMIO POR TRES COPAS DE ORO: 200.000 Créditos + Tickford XR8 Coche de Carreras
OTROS POSIBLES PREMIOS: Clio Sport Coche de Carreras, Corvette C5R, F090/S

Potencia el Escudo, ponle unos Neumáticos de Carrera duros y ¡prepárate para la conducción más chunga que te has tirado a la cara! Usa un poco de cola de carpintero en el pad para dejar trabado el botón del acelerador (no aceptamos responsabilidades si algún cacho de esa materia pegajosa se te mete dentro del controlador). Ahora utiliza una gomita para dejar fijado a la derecha el stick de conducción. Empieza la carrera y ¡flipa al ver al Escudo "grindear" a lo largo de la valla exterior a 300 Km/h! Puedes darte una siesta o prepararte un asado (eh, que tienes para una hora) mientras el coche se conduce solo.

COPA VITZ

ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: Toyota Vitz RS 1.5

Circuito de Roma II	10 Vueltas	7.500 Créditos
Canal de Carreras de Laguna Seca	10 Vueltas	7.500 Créditos
Circuito de Pruebas	10 Vueltas	7.500 Créditos
Ruta de Fase Especial 11 II	10 Vueltas	7.500 Créditos
Autódromo de Grand Valley II	10 Vueltas	7.500 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO: Altezza LM Coche de Carreras
OTROS POSIBLES PREMIOS: Vitz RS 1.5, Toyota Supra RZ, Tom's Castrol Supra

COPA POLYPHONY DIGITAL

ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: Aston Martin Vanquish V12

Prueba de Montaña II	20 Vueltas	50.000 Créditos
Canal de Carreras de Midfield II	20 Vueltas	50.000 Créditos
Circuito de Roma II	20 Vueltas	50.000 Créditos
Ruta de Fase Especial 5 II	20 Vueltas	50.000 Créditos
Circuito de Seattle II	20 Vueltas	50.000 Créditos
Canal de Carreras de Apricot Hill II	20 Vueltas	50.000 Créditos
Canal de Carreras de Deep Forest II	20 Vueltas	50.000 Créditos
Ruta de Fase Especial 11 II	20 Vueltas	50.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley II	20 Vueltas	50.000 Créditos
Tokyo R246 II	20 Vueltas	50.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO: 400.000 Créditos + TVR Speed 12
OTROS POSIBLES PREMIOS: Suzuki Escudo, F094/S, Toyota GT-One

Salta al interior del Vanquish V12 y dótalo de unos Neumáticos de Carrera algo más duros de lo normal. Esto debería permitirte dar cinco vueltas ¡antes que esta bestia los desgaste!

COPA PROFESIONAL ELISE

ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: Motor Sport Elise

Côte D'Azur	10 Vueltas	15.000 Créditos
Canal de Carreras de Apricot Hill	10 Vueltas	15.000 Créditos
Canal de Carreras Deep Forest	10 Vueltas	15.000 Créditos
Circuito de Roma II	10 Vueltas	15.000 Créditos
Circuito de Prueba Montañoso	10 Vueltas	15.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO: Lotus Elise 190

No es en absoluto una copa fácil. Compra todo lo que puedas para tu coche. Equípalo con unos Neumáticos de Carreras algo más duros que los normales para no tener que entrar a boxes.

GT ALL STARS

ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: R390 GT-1

Canal de Carreras de Laguna Seca	15 Vueltas	50.000 Créditos
Canal de Carreras Deep Forest	15 Vueltas	50.000 Créditos
Canal de Carreras de Midfield II	15 Vueltas	50.000 Créditos
Circuito de Pruebas Créditos	10 /15 Vueltas	50.000
Canal de Carreras de Apricot Hill	15 Vueltas	50.000 Créditos
Circuito de Roma	15 Vueltas	50.000 Créditos
Circuito de Seattle II	15 Vueltas	50.000 Créditos
Ruta de Fase Especial 11 II	15 Vueltas	50.000 Créditos
Autódromo de Grand Valley II	15 Vueltas	50.000 Créditos
Tokyo R246	15 Vueltas	50.000 Créditos

CAMPEONATO FORMULA GT

ESPECIAL: Desgaste activo de los neumáticos
COCHE RECOMENDADO: Cualquier 'F' Car

Canal de Carreras de Midfield	40 Vueltas	50.000 Créditos
Circuito de Seattle	40 Vueltas	50.000 Créditos
Grand Valley	40 Vueltas	50.000 Créditos
Súper Autódromo	40 Vueltas	50.000 Créditos
Circuito de Roma	40 Vueltas	50.000 Créditos
Circuito de Pruebas	40 Vueltas	50.000 Créditos
Canal de Carreras de Laguna Seca	40 Vueltas	50.000 Créditos
Canal de Carreras de Apricot Hill	40 Vueltas	50.000 Créditos
Tokyo R246	40 Vueltas	50.000 Créditos
Côte D'Azur	40 Vueltas	50.000 Créditos

PREMIO POR GANAR EL CAMPEONATO: 400.000 Créditos + F687/S
OTROS POSIBLES PREMIOS: F686/S, F688/S, F090/S

Hay varias Copas en las que puedes ganar un coche de F1. No tienes por qué usar uno de estos vehículos, pero si no lo haces te tragarás la polvareda de los demás. Para esta Copa no hay ningún consejo: todo depende de tu pericia.

96

LIGA RESISTENCIA

Aparte de esas carreras, que tienen sus consejos específicos, deberías usar el Mazda 787B para arrollar al enemigo. A este coche no le costará nada llevar varias vueltas de ventaja hacia el final de la carrera. La cosa no será tan sencilla como en la Resistencia en el Súper Autódromo, pero ¡la vida no siempre va a ser fácil!

RESISTENCIA 300 GRAND VALLEY

Pista: Autódromo de Grand Valley
Duración: 60 Vueltas
Premio por conseguir el Oro: 400.000 Créditos + Nissan R390
Otros posibles premios: Spoon S2000 Coche de carreras, F090/S, Corvette C5R





RESISTENCIA 300 LAGUNA SECA

Pista: Canal de Carreras de Laguna Seca
Duración: 90 Vueltas
Premio por conseguir el Oro: 300.000 Créditos + Calsonic Skyline JGTC
Otros posibles premios: F686/M, Altezza LM



PASAJE AL COLISEO

Pista: Circuito de Roma
Duración: 2 Horas
Premio por conseguir el Oro: 300.000 Créditos + Vertigo Race Car
Otros posibles premios: F688/S, Pagani Zonda Race Car

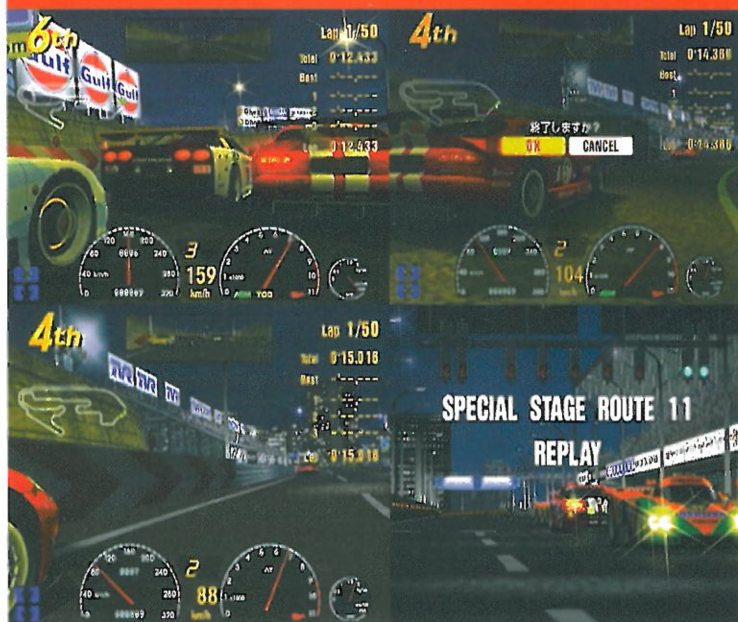
RESISTENCIA EN PRUEBA DE MONTAÑA

Pista: Circuito de Prueba en Montaña
Duración: 2 Horas
Premio por conseguir el Oro: 150.000 Créditos + Lister Storm V12
Otros posibles premios: Mine's Skyline, F094/H, S2000 LM Race Car
En esta carrera sólo se te permite usar coches normales. Abórdala igual que la Copa Polyphony Digital.



RUTA DE FASE ESPECIAL II

Pista: Ruta de Fase Especial11
Duración: 50 Vueltas
Premio por conseguir el Oro: 500.000 Créditos + Arta NSX
Otros posibles premios: Super AutoBacs APEX MR-S, F687/S, Chevrolet Camaro Coche de carrera





TOKYO R246

Pista: Tokyo R246
Duración: 100 Vueltas
Premio por conseguir el Oro: 400.000 Créditos + GT-One Coche de carretera
Otros posibles premios: Mazda RX-7 LM Coche de carrera, C-West Razo Silvia, F094/H



RESISTENCIA CON DEPORTIVOS DESCAPOTABLES (ROADSTERS)

Pista: Canal de Carreras de Apricot Hill
Duración: ¡Excesiva! (Bostezo)
Premio por conseguir el Oro: 100.000 Créditos + Mazda Miata MX5
Otros posibles premios: Miata 1.8 RS, F688/S

¡Lo aburrida que va a ser esta carrera! Tienes que usar un Miata y no puedes afinarlo. Píllate un nuevo Miata 1.8 RS y ponle unos Neumáticos de Carrera. Y no te olvides el café.

MISTRAL 78 VUELTAS

Pista: Côte D'Azur
Duración: 78 Vueltas
Premio por conseguir el Oro: 500.000 Créditos + Jaguar XJ220 Coche de carretera
Premio por completar la Liga Resistencia: F094/H
Otros posibles premios: F686/S, FTO LM



MODO ARCADE

¡VIVE LA EMOCIÓN DE LA COMPETICIÓN POR LA VÍA FÁCIL!

Si de verdad de la buena quieres jugar al modo Arcade, necesitarás algunos consejos. Para disfrutar al máximo esta sección, te conviene usar tus propios coches. Tienes a tu disposición un montón de coches de entrada, pero faltan unos cuantos, y seguro que son los que te van a hacer falta. Por esa razón hemos decidido poner esto al final de la guía del modo Simulación.

La premisa general de esta sección es que existen 34 ligas, divididas en seis secciones. Cada desafío consiste en una carrera, que se puede abordar en los niveles Fácil, Normal y Difícil. Al completar una de ellas activarás una luz en la pantalla de Bonificaciones (Goodies). Completando un desafío en los ajustes de dificultad más elevada activarás asimismo las luces más fáciles; por ejemplo, si completas el Desafío 4 en el modo Difícil, no tendrás que hacerlo en los ajustes Fácil y Normal. Cada vez que completes una de las seis secciones, ganarás una serie de coches, aunque ya deberías poseerlos si te has pasado el modo Simulación, con lo cual esto apenas tiene relevancia.

DESAFÍO 1

Pista	Súper Autódromo
Vueltas	5
Coche recomendado	Suzuki Escudo Pikes Peak Version

DESAFÍO 2

Pista	Canal de Carreras de Midfield
Vueltas	5
Coche recomendado	Mazda 787B

DESAFÍO 3

Pista	Smokey Mountain
Vueltas	4
Coche recomendado	Evolution VII Prototipo para rally

DESAFÍO 4

Pista	Alpes suizos
Vueltas	4
Coche recomendado	Evolution VII Prototipo para rally

DESAFÍO 5

Pista	Prueba de Montaña
Vueltas	5
Coche recomendado	Mitsubishi FTO LM Coche de carrera

DESAFÍO 6

Pista	Canal de Carreras de Midfield II
Vueltas	5
Coche recomendado	Nissan Calsonic Skyline

DESAFÍO 7

Pista	Smokey Mountain II
Vueltas	4
Coche recomendado	Evolution VII Prototipo para rally

DESAFÍO 8

Pista	Tokyo R246
Vueltas	5
Coche recomendado	Mazda 787B

DESAFÍO 9

Pista	Autódromo de Grand Valley
Vueltas	5
Coche recomendado	Mazda 787B

DESAFÍO 10

Pista	Canal de Carreras de Laguna Seca
Vueltas	5
Coche recomendado	Evolution VII Prototipo

DESAFÍO 11

Pista	Circuito de Roma
Vueltas	5
Coche recomendado	Mitsubishi FTO LM

DESAFÍO 12

Pista	Circuito de Tahití
Vueltas	4
Coche recomendado	Evolution VII Prototipo para rally

DESAFÍO 13

Pista	Alpes suizos II
Vueltas	4
Coche recomendado	Evolution VII Prototipo para rally

DESAFÍO 14

Pista	Prueba de Montaña Circuit II
Vueltas	5
Coche recomendado	Mazda 787B

DESAFÍO 15

Pista	Canal de Carreras de Deep Forest
Vueltas	5
Coche recomendado	Mazda 787B

DESAFÍO 16

Pista	Ruta de Fase Especial5
Vueltas	5
Coche recomendado	Mazda 787B

DESAFÍO 17

Pista	Circuito de Seattle
Vueltas	5
Coche recomendado	Mazda 787B

DESAFÍO 18

Pista	Circuito de Pruebas
Vueltas	5
Coche recomendado	RUF CTR2

AL HABLA

¿QUÉ SERÁ, SERÁ... DE LA PS ONE?

MARCOS FRANCH (MONZÓN, HUESCA)

Queridos amigos de la gris y la negra: es la primera vez que os escribo y espero que no sea la última. Llevo con vosotros desde el verano pasado, ya que me empezasteis a divertir con vuestros comentarios (fuera de tono).

¿Por qué será que, por muchos comentarios fuera de tono que les hagamos a las mujeres en verano, ninguna de ellas se aficiona a nosotros como nuestros lectores?

Bueno, vamos al grano.

¿Acaso estás insinuando que aún tenemos acné juvenil?

¿Cuándo van a sacar el *Syphon Filter 3*? ¿Tendrá algunas mejoras sobre la segunda entrega? ¿Aparecerá algún nuevo personaje (como Teresa Lipan, descanse en paz)?

Está previsto que Gabe Logan reaparezca en la PS One el próximo invierno, y no parece que vayan a haber grandes mejoras a nivel técnico. Eso sí, aparecerán nuevos personajes, pero todavía se mantienen más en secreto que las relaciones del príncipe Felipe con Eva Sannum.

¿Sabéis cuándo sacarán *Colin McRae 3*?

No, de momento Codemasters no ha dicho nada al respecto.

Soy un apasionado de la F1, ¿sabéis si sacará alguno EA (aparte del *F1 Championship Season 2001*)?

Sentimos decirte que en los planes de EA el único representante de la Fórmula 1 es *F1 2001* (que, por cierto, acaba de aparecer en Estados Unidos).

¿Sabéis si sacarán *Ace Combat 4* para PS One?

Por lo que hemos podido ver de *Ace Combat 4*, una versión para PS One necesitaría unos 50 discos y haría salir humo del procesador de la consola, así que es poco probable.

Hace unos meses leí que se estaba pensando en hacer un juego sobre el París-Dakar. ¿Han empezado a desarrollarlo? ¿Cuándo lo sacarán a la venta? ¿Será para PS One, PS2 o para las dos consolas?

Suponemos que te refieres a *Paris-Dakar Rally*, que Broadsword Interactive ha realizado para Acclaim. El juego (en sus versiones para PS2 y PC) ya está terminado y acaba de salir a la venta en los Estados Unidos, así que muy prontito lo tendremos en España.

He jugado al *Moto GP* y reconozco que han hecho un gran trabajo pero ¿sacarán algún juego con licencia para la PS One?

Por lo que sabemos, ni siquiera hay planes de sacar un juego de motos con una etiqueta de Anís del Mono. Lo más parecido a lo que pides es el *Ducati World* de Acclaim, que hace unos meses pudimos disfrutar.

¿Van a sacar algún *International Track & Field* con licencia para PS One?

Si ya es poco probable que Konami saque un nuevo *International Track & Field* para PS One, que lo haga con licencia es más difícil que ver a King África cantando boleros (¡por Dios, qué horrorrrrrr!).

Esta pregunta se me hace difícil preguntárosla pero ¿cuánto le queda a la PSX y PS One? ¿Cuándo más o menos se dejarán de fabricar estos juegos que cada día nos alegran la vida?

Y a nosotros se nos hace difícil decirte la verdad: la gris de Sony probablemente comparta la suerte de Coyote Dax y no sobreviva a las Navidades. No obstante, aunque desaparezca la consola puede pasar mucho tiempo antes de que dejen de hacerse juegos: sin ir más lejos, hace algo más de un año apareció un nuevo cartucho para la añeja Super Nintendo... lo que ya no te podemos asegurar es la calidad de los mismos.

Gracias. Os quiero. Hasta la próxima. Cuidaros.

De nada. Y nosotros a ti. Igualmente. Lo haremos.

¡HASTA TENEMOS CLUB DE FANS!

DE-MON (E-MAIL)

¿Habrá modo dos jugadores en el *Time Crisis 2*? Ya sea vía Internet o en una tele (o en dos, con cable i.Link)...

Con el brazo tembloroso de sostener la GunCon 2, podemos confirmarte que *Time Crisis 2* (¡qué pedacho de juegooooorl!) tiene modo dos jugadores: uno a pantalla partida y otro mediante cable i.Link.

La música de la peli de *Final Fantasy* (buenísima), ¿es de Nobuo Uematsu? Creo que no, pero quiero que me lo confirméis.

Tienes razón, para musicar *Final Fantasy: La Fuerza Interior* los productores han optado por un compositor con experiencia en bandas sonoras cinematográficas, en este caso Elliot Goldenthal (autor de la música de *Alien 3, Demolition Man, Entrevista con el vampiro, Heat, Aquí llega Condemor*... buena de ésta última no, pero nuestra portera nos ha dicho que estuvo a puntito).

¿Puedo hacer un club de fans de la Planet? Podríamos dejar en el foro la opinión de la última revista, vuestros análisis, etc... Mi dirección es www.geocities.com/mon15us.

Por supuesto que puedes: lo único que te pedimos a cambio es un apartamentito en la sierra y un Ferrari Testarrosa para cada uno de los que hacemos la revista.

Dicen que el *Final Fantasy Gaiden* tiene que ver con los *Final* de Square (y que salen Seifer, Viento, Trueno, Laguna...), pero leí en vuestra revista que no. ¿De qué va?

El *Final Fantasy Gaiden* es una bromita de los redactores de la web Gaming Intelligence Agence para el April's Fool Day (el Día de los Santos Inocentes americano) que algunos incautos tomaron como un rumor real. El auténtico *FF Gaiden* es *Seiken Densetsu Final Fantasy Gaiden*, un juego para Game Boy publicado fuera de Japón como *Final Fantasy Adventure*.

He leído que el *FF XII* va a ser creado por todos los peces gordos de Square (diseñadores, programadores, etc). ¿Es verdad?

¡Pues debe ser el primer juego de la historia programado por pescados! Desde luego, hoy tenemos el día sembrado... Hablando en serio, la verdad es que lo único que se sabe de *FF XII* es que será *offline*, estará dirigido por Yasumi Matsuno (*FF Tactics* y *Vagrant Story*) y por Hiroyuki Itou (*FF IX*), y que aparecerá en Japón en marzo del 2003.

¡MILAGRO, *BREATH OF FIRE* HA LLEGADO!

MARCO ANTONIO SANZ (VALLADOLID)

¡Enhorabuena! Once meses jugando a la Play y uno más de vacaciones. Sí señor, eso es ética profesional y lo demás son tonterías.

¡Por favor! ¿Quién crees que somos? ¿Nos crees tan crueles como para no llevarnos nuestras consolas de vacaciones, para que disfruten del sol y la brisa playera?

Venga 'currantes', sacudíos la arena de la playa y empezad a resarcirnos por habernos dejado un mes sin nuestra sagrada 'Planet'.

Amén a eso.

¡Nos ha llegado *Breath of Fire IV*! (Léase con coro y campanas de fondo musical) ¿Puedo soñar con *Castlevania* y *Metal Slug X* o es más probable que Holybear haga dieta?

Hay más posibilidades de que Holybear aparezca en uno de los desfiles de ropa interior de *Noche de fiesta* que de que se publiquen los juegos que mencionas. Aunque nunca se sabe, si Holy hace un poco de dieta...

¿Merecerá la pena *X-Men 2* o dará la misma pena que el primero?

Digamos que la versión previa a la que hemos jugado no vaticina precisamente una gran mutación en la saga (otro chiste de calidad, sí señor), así que seguramente será más de lo mismo pero con más personajes.

¿Qué llevan los coches *GT3* en los faros? ¿Un mechero de Airgamboy? ¿Acaso es un homenaje al Drakomóvil?

No lo creemos. El Drakomóvil es inutilizable por las noches, porque la suciedad que lo envuelve lo hace totalmente invisible para el ojo humano.

Genial el reportaje sobre cine y videojuegos. Se dice que también los habrá sobre la saga fílmica de *El*

ES DURO CAMBIAR LOS BAÑOS DE SOL Y LAS EXTRANJERAS DE PIERNAS KILOMÉTRICAS POR EL DÍA A DÍA DE LA REDACCIÓN, PERO SIEMPRE NOS ANIMA VOLVER Y ENCONTRARNOS CON EL CARIÑO DE VOSOTROS, NUESTROS LECTORES. UN CARIÑO CONVERTIDO EN REGALOS QUE NOS LLEGAN AL CORAZÓN COMO UNOS FOLIOS EN BLANCO O UN ROTULADOR AMARILLO (¡VERÍDICO!). A PESAR DEL VERANO, VUESTRAS ANSIAS DE HACER PREGUNTAS NO HAN DISMINUIDO, ASÍ QUE AHORA MISMO NOS PONEMOS EL MONO DE TRABAJO PARA RESPONDER TODAS VUESTRAS DUDAS.

08830 SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)

planet@intercom.es

Señor de los Anillos.
No sólo habrá una versión videojueguil, sino que como los Petit Suisse nos los darán de dos en dos. Parece ser que EA se ha hecho con los derechos de las tres películas de Peter Jackson, pero por otro lado Sierra tiene los derechos de los libros de Tolkien, y como ambos son derechos independientes es muy probable que acabemos con dos versiones de las aventuras de Frodo Bolsón.

Qué poquito se sabe de *Tenchu 3*. ¿Se nos oxidará la katana esperando?
Está previsto que *Tenchu 3* se publique en el 2002, así que de momento lo único que podrás rebanar es el pan a la hora de comer.

TE QUEREMOS, GRAY FOX

JOSÉ JAIME PAGÉS (E-MAIL)

Quiero felicitaros por vuestra revista: hacéis buena competencia a otras revistas... soy fan de ellas pero ustedes son los mejores.
Ah, pero, ¿ahora te das cuenta?

¿Vuelve mi Gray Fox (Frank Jaegger) o Garganta Profunda, resucita? Lo digo porque lo vi en otra revista y me gustaría que me lo confirmaran. Decidme que es él porque se me están cayendo unas lágrimas pues soy un fanático de este personaje.
Teniendo en cuenta que en *MGS* Liquid Snake dejó a Gray Fox como para poder pasar por debajo de las puertas, es poco probable que sea él el nuevo Cyborg Ninja. Se especula con que podría ser Meryl Silverburgh, Big Boss o incluso Sara Montiel, pero no hay nada claro.

¿Creen que Game Cube y PS2 serán rivales, o siempre pasa lo mismo: Nintendo saca una consola con su DVD, más potente, pero siempre con pocas ventas?
Todo procede del complejo de Emilio Aragón que tienen los directivos de Nintendo, cuya política consiste en albergar en sus consolas principalmente juegos 'para todos los públicos'. Eso crea que sus productos tengan un mercado más reducido que los de Sony o Microsoft, aunque con un público más fiel que las fans de los Backstreet Boys.

Los nuevos periféricos on-line para la PS2, exactamente ¿cuándo saldrán a la venta?
Aunque ya hay varios módems 'no oficiales' a la venta en Japón, el módem oficial de banda ancha para PS2 (llamado 'Network Adaptor') aparecerá en noviembre en Estados Unidos al precio de 39.95 dólares. En cuanto al Disco Duro, la Pantalla LCD, el Ratón y el Teclado USB, deben salir un poco más tarde, en diciembre. Esperamos que no tarden mucho más en llegar a nuestro país.

¿El *Half-Life* para PS2 tendrá más niveles, armas o alguna otra cosa que no salga en la versión PC?
Los desarrolladores de Gearbox Software han dejado al famoso *shooter* más retocado que la cara de Michael Jackson (aunque esperemos que con mejores resultados): gráficamente será cuatro veces más detallado que el original, contará con nuevas armas y personajes, y además tendrá un nuevo modo historia para dos jugadores llamado Decay (que se desarrollará a pantalla partida y requerirá colaboración entre los protagonistas).

Y mi última pregunta... ¿Para la PS One o PS2 hay o habrá *King of Fighters* y *Samurai Showdown*?
Para PS One tienes unos cuantos ejemplares de ambos juegos: así, a bote pronto, tienes por una parte *KOF'95, KOF'96, KOF'97, KOF'98, KOF'99* y *KOF Kyo*; por la otra, están *Samurai Spirits: Kenkaku Yubinan Pack, Samurai Showdown III, Samurai Spirits IV* y *Samurai Showdown: Warriors Rage 2*. En cambio, para PS2, lo más parecido que tienes es el próximo *Capcom vs. SNK 2*, donde encontrarás personajes de *KOF* y *Samurai Showdown*.

EL GALLINERO

¿FINAL DRAGOON O LEGEND OF FANTASY?

GUMERSINDO SUEIRO (E-MAIL)

Como dice un amigüito mío (sí, con diéresis, ¿y qué?): los señores de Square y Sony debieron de equivocarse en el título de sus juegos al editarlos y los Dragoones deberían haber sido los protas de *FF IX* (¿a alguien más le decepcionó ese final? ¿Dónde quedó la epicidad desbocada del final del *VII* o la emotividad espatarrante del *VIII*?).

EL NIÑO QUE TODOS LLEVAMOS DENTRO

MARCO ANTONIO SANZ (VALLADOLID)

Es triste ver cómo algunos 'mayores' renuncian al niño que todos llevamos dentro y no aceptan que los videojuegos son un sano modo de entretenimiento además de una buena manera de hacer amigos, como bien sabemos los miles de jugones que componemos la familia *PlanetStation*.

LA POLÉMICA DE SIEMPRE

BUBO (E-MAIL)

Yo creo que la piratería no se debe mirar por el aspecto de que hace perder dinero en juegos a Sony, Sega, Nintendo, etc... porque lo que pierden en juegos, lo ganan en venta de consolas y por tanto mandos, de *memory cards* y demás accesorios. (...) Y que no busquen tantas excusas y ya que sacan poco, que lo saquen bien y barato, y sin llorar tanto.

NO SIEMPRE LLUEVE A GUSTO DE TODOS

EDUARDO BILBAO (BILBAO, VIZCAYA)

Me encanta vuestra revista, sólo hay una cosa que no me gusta: ¿por qué c*** habéis cambiado los p**** planetas? No me gusta eso de 0 a 10, que va a parecer que les ponéis notas a los juegos.

ESTO ES DELANTE, ESTO ES DETRÁS

MIREIA GARCÍA (BARCELONA)

Tenía unas cuantas preguntillas que haceros y me gustaría que me sacarais de dudas.
De dudas quizá no podamos sacarte, pero si quieres podemos sacarte *de copas*, que se nos da mejor.

Es la segunda carta que os envío y espero que me la publiquéis, por favor os lo pido, o si no os estaré dando la tabarra mandando 4 ó 5 cartas al mes hasta que me la publiquéis.
Si quieres mándanos esas 4 ó 5 cartas al mes igualmente, porque nos estamos quedando un poco cortos de papel para envolver los bocadillos.

Una vez acabada la advertencia y el chantaje iré al grano. Aquí están vuestras preguntas de hoy...
¡Dispara vaquerita, que el Oeste está tirando!

¿Hay trucos para el *Alone in the Dark: TNN*? ¿Si hay, seríais vosotros tan amables de decírmelo por favor?
Pues digamos que los trucos para este juego escasean más que las curvas naturales en Sonia y Selena, pero échale un ojo a nuestra sección Trucos y te llevarás una sorpresita.

¿Quién es Drako?
Pues un muñeco de felpa de color violeta, con gafas y colmillos largos que salía en *Barrio Sésamo* y que daba mucha risa porque le sonaban relámpagos a su espalda.

¿En qué consiste el concurso *Los 10 Mejores*?
Básicamente, en escribirnos una carta con un ránking de los 10 mejores juegos para PS One según tu opinión. Después, dependiendo de las botellas de Chivas como soborno, 'escogemos' a un ganador entre los votantes.

Esos cartuchos de trucos que decís (los códigos ésos que hay en la sección de Trucos), ¿qué son, como una Memory Card que se coloca en la Play y te salen los trucos?
Suponemos que cuando hablas de 'esos cartuchos de trucos que decís' te refieres al Action Replay o al Xplorer. Básicamente, son periféricos que se acoplan al puerto paralelo de la PS One (aunque las versiones más modernas funcionan, como tú dices, con una Memory Card y un CD) y que, además de algunos trucos ya programados, te permite introducir códigos como los que nosotros os ofrecemos para pasarte ese juego que se te resiste más que una sardina rebozada en jabón.

¿Cuánto cuesta aproximadamente?
Un cartucho compatible con códigos para Action Replay, entre las 2.000 y las 5.000 pesetas, según su nivel de calidad y legalidad. El Xplorer tiene

un precio aproximado de 6.990 pesetas.
Bueno, aquí acaba mi carta. ¡Muchos besos!
A ver cuándo alguna pizpireta lectora como Mireia se anima a venir a dárnoslos *in person*...

HOUSE ON SPICED HILL

JAVIER JUAN GISBERT & FRIEND (E-MAIL)

En primer lugar, y cómo no podría ser de otra manera, vamos a elogiar esta genial revista que con tanto 'esfuerzo' nos ofrecéis a los lectores cada mes.
No os podéis imaginar cuánto 'esfuerzo' nos cuesta tener que subir cada día del Bar Tulo a la Redacción...
Lo del esfuerzo entre comillas se debe a que eso de estar todo el día viciándoos debe ser duro... ¿eeeeh? Vuestros dedos deben de estar en plena forma física.
Menos mal que ésta es una revista de videojuegos, sino mucha gente malinterpretaría tus palabras y pensaría que somos unos pervertidos (y no se equivocarían).
Como dos buenos roleros, estamos indignados porque los simpáticos señores de Square nos dejaron sin ese juegazo llamado *Chrono Cross* (lo de juegazo es una suposición, porque aún no hemos podido jugar... ¡Snifff!)
Pues nosotros os lo podemos confirmar: es un juegazo con todas las de la Ley. Si Square Europa no lo ha traído es porque tiene menos olfato comercial que el inventor del chupa-chups de queso.
¿Por qué no hacéis una guía de esa maravilla llamada *Suidoken 2*? Es más... ¿por qué no la habéis hecho ya si tanto os gustó? En cambio sí hacéis de atrocidades jugables como *Operación Titán*... y perdéis el culo haciendo guías de la señorita Croft...
Nos gustó tanto *Suidoken 2* que decidimos no estropearos la diversión de pasároslo vosotros mismos sin nuestra ayuda (ejem, ejem... ¿cuela?).
He oído rumores de que la película de *Resident Evil* será más mala que la sensación que te queda tras jugar 24 horas al *Spice World*... ¿es cierto?
Lo que os podemos asegurar es que casi-casi dará tanto miedo como el *Spice World* (pensaron en contratar a Emma 'Baby Spice' Bunton, pero sus pruebas resultaron sobrepasar el límite del terror humano).
¿No creéis que un juego con las posibilidades de *Manager de Liga* y la jugabilidad y gráficos de *ISS Pro Evolution 2* sería el juego de fútbol perfecto? ¡Nosotros síííííí!
¡Nosotros tambiéééééééén! Y nos preguntamos cuándo a algún lumbreras de los videojuegos se le ocurrirá unir ambos conceptos... porque el resultado seguro que sería un bombazo.
¡Ah! Y por si alguien no se había enterado... *Final Fantasy VII* sigue siendo el mejor de la saga.
El mejor juego de la saga será *Final Fantasy Planet*, en el que un grupo de guapos redactores de videojuegos tienen que salvar al mundo de la amenaza del siniestro William Gates II (parando antes en el bar a tomar un carajillo, claro).
¿Cómo se guarda partida en el *Omega Boost*?
No hay forma de guardar partida: como en muchos shoot'em-ups espaciales, *Omega Boost* funciona a base de *continues*.
¿Creéis que *Final Fantasy: La Fuerza Interior* será la mejor adaptación de consola al cine (aunque no sea una adaptación exactamente, vosotros ya me entendéis)?
Cuando salga este número, habrás podido comprobar tú mismo que es lo mejor que se ha hecho nunca a partir de un videojuego (aparte de nuestros posavasos *Army Men*).
Bueno, aquí unos lectores acérrimos os dejan para que sigáis 'trabajando' tan duramente.
Gracias. La próxima copa de vinillo que nos tomemos os la dedicaremos a vosotros.

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Hola, me llamo Luis, tengo 13 años y me gustaría cartearme con gente de todas las edades. Me gustaría hablar de Playstation, de Final Fantasy, de ordenadores y de Harry Potter.
Luis Baños Piñero
Paseo Alfonso XIII, 44, 5ºA
80203 Cartagena (Murcia)

Hola, me llamo Sem y me gustan los juegos de rol. Me gustaría cartearme con chicos y chicas a los que les gusten los RPG. Soy de Barcelona y tengo 13 años (soy un chico por si alguien no lo sabía). Tengo el MSN Messenger, y si alguien quiere que lo agregue lo haré con mucho gusto, y si alguien me agrega lo aceptaré también.
sempons@hotmail.com
c/Torroella de Mongrí, 21, 13º B
Barcelona

Nota de la Redacción: La amiga Tif@ (Viladecans, Barcelona) nos invita a todos a visitar su web, donde además comenta su visita a la Redacción de *Planet Station*:
http://Tifa_y_su_Septimo_Cielo.es.fm

LARA: DE LA DEGENERACIÓN A LA REGENERACIÓN

CRISTINA ARIAS (MÁLAGA)

¿Cómo pasáis el verano? Yo aquí, esperando una oleada de buenos juegos.
Pues nosotros esperando que nos toque la Primitiva para poder retirarnos a una isla del Caribe a jugar con *FF X* (con una traductora japonesa al lado, a ser posible en bañador).
Bueno, después de esto... ¡preguntas!
Por nuestra parte... ¡respuestas!
¿Existe algún juego para PSX de *Ranma 1/2*?
El único juego para PSX existente de la serie de Rumiko Takahashi es *Ranma 1/2: Battle Renaissance*. Este juego de lucha en 3D debió mojarse por el camino y convertirse en un *Army Men*, porque no llegó a nuestro país.
En *FF VII*, ¿para qué sirven los objetos *Soldado 1/35*, *Pañuelo* de Battle Square (en el Gold Saucer) y la *Espada Masamune* de la montaña rusa (también en el Gold Saucer)?
Por decírtelo en pocas palabras, esos objetos que mencionas tienen la misma utilidad que un limpiaparabrisas en su submarino. No sirven para nada.
¿Hay algún proyecto de *Tomb Raider* para PS2?
Sí, se supone que por fin Larita dejará de dar el peñazo con sus aventuritas clónicas y *Tomb Raider: Next Generation* será un salto adelante en la saga. Será un juego por episodios al que se podrán ir añadiendo aventuras adicionales y personajes por Internet (y, proporcionándole un código del DVD del film de Angelina Jolie, permitirá acceder a niveles ocultos).
Es un poco pronto pero ¿noticias de un *Dino Crisis 3* y *Medal of Honor 3* para PSX?
Es difícil que veas *Dino Crisis 3* para PSX, porque Shinji Mikami ha sucumbido a la tentación de Bill 'Me sobra la pasta' Gates y aparecerá en exclusiva para X-Box. Y tampoco verás más *Medal of Honor* en la gris de Sony, porque los tres nuevos juegos de la saga tendrán versión PS2 (serán *MOH: Frontline*, *MOH: Fighter Commander* y *MOH: Allied Assault*).
Besitos y gracias por atenderme.
Te decimos lo mismo que a Mireia... (ver más arriba).

ABE, EL FIGO DE LOS VIDEOJUEGOS

CARLOS LARROSA (E-MAIL)

Os voy a contar cómo os descubrí: bajaba yo a por mi *Pym**ia* cuando vi una revista llamada *PlanetStation*, así que por probar la compré, y desde ese número 1 no me he separado de vosotros.**
¡Vaya! ¡Y luego nos llamaban paranoicos cuando decíamos a nuestras familias que teníamos la sensación de que alguien nos seguía a todas horas!
Bueno, arreando que viene gerundio (sic.), ahí van mis preguntas.
Un saludo para Gerundio.
Ya que ha salido *La Fuga de Monkey Island* para PS2, ¿creéis que sacarán una recopilación de los tres

primeros capítulos de la saga, ya sea para PS2 o para PS One?
¿Una recopilación de los *Monkey Island*? ¿En consola? Créenos, es más probable que le den el Premio Nobel de Literatura a Jesulín de Ubrique.

Ya sé que va a aparecer *Broken Sword 3* para PS2 ¿pero cuándo? He ahí la cuestión.
¿No es verdad, ángel lector, que en esta apartada sección más puros los mandos brillan y se responde mejor? Porque mucho nos tememos que de *Broken Sword 3* no disfrutemos hasta el año 2002.

Una cosa que me jod mucho fue lo que nos hizo Abe, mejor dicho, Oddworld Inhabitants al marcharse a X-Box y encima sacar sus juegos para esa X-(Mi****)-Box. ¿Hay alguna posibilidad de que *Munch's Odysee* salga en PS2 (soy un fanático de Oddworld, aunque me lo estoy reconsiderando)?**
Es muuuy poco probable que Oddworld Inhabitants rompa su bonito matrimonio por past... estooo... por amor con Microsoft (ya sabes lo que dicen, poderoso caballero es Don Dinero).

¿Qué me contáis de *Tony Hawk's Pro Skater 3*? Vamos tíos, no seáis perezosos y contadme algo de él.
Tienes una fantástica previa en estas mismas páginas, un poco más adelante... aunque te diremos que no sólo está a la altura de sus dos predecesores, sino que sube aún más el listón.

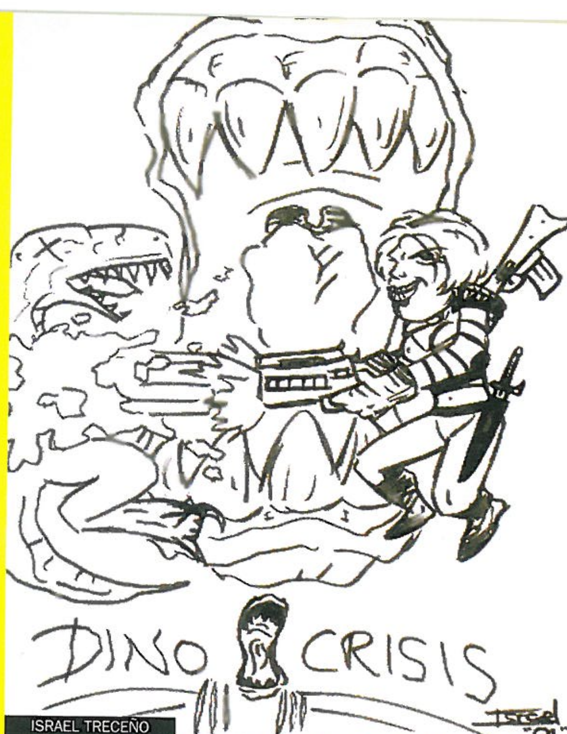
¿Hay trucos para el *C-12*? Si los hay publicadlos, por favor.
Toma nota: aprieta Select quince veces, el Start treinta, rodéate el brazo con el cable del mando y salta veinte veces a la pata coja. No sirve de nada, pero las risas están garantizadas, ya que no hay ningún truco real que conozcamos para este juego.

Lo más importante de la carta es esto... ¡por favor, sacad una guía de *Shadow of Memories* para poder conseguir el 100%! Me haríais un gran favor...
Tienes una magnífica guía del juego en el número 8 (julio-agosto 2001) de nuestra revista hermana, *Guías Planet Station*. ¡De nada!

EL RPG MÁS LAAAAAARGO

XAVI (PALMA DE MALLORCA)

¡Hola! Soy Xavi y voy a aburriros con mis preguntas.



ISRAEL TRECEÑO



JONATHAN DEL CASTILLO



ENRIQUE MARTÍNEZ



MIGUEL PARDO



VICTOR MARTÍNEZ



¡GANADOR!
TARJETA MEMORIA 2MB

MIREIA GARCÍA



YOLANDA CUMPIN

Pues vaya, qué ánimos nos das para seguir leyendo tu carta... ¡para aburrirnos ya tenemos programas como el de Pedro Ruiz!

¿Cuál es el mejor juego de RPG para PS One?

Nosotros apostamos por el excelentísimo *Chrono Cross*... lo malo es que no está publicado en España, así que para jugarlo tienes que dominar el inglés más que el corrector de Shakespeare.

¿No va a salir *FF X* para PS One? No lo creo.

Tu PS One explotaría si intentara reproducir un juegazo como éste.

¿Cuánto creéis que va a costar la PS2 a finales de este año?

Haciendo gala de nuestros poderes adivinatorios, que rivalizan con los de Paco Porras y sus hortalizas, te diremos que como mucho bajará unas 5.000 o unas 10.000 pesetas. Sin embargo, es muy posible que para competir frente a Game Cube y X-Box, el precio baje aún más.

¿Cuál es el RPG más largo?

Así a bote pronto, apostaríamos que el más largo sería *Front Mission III*, aunque es mezcla de RPG con estrategia. Entre los RPGs puros y duros, destacaríamos *FF VIII* y *Alundra*.

¿Haréis vosotros una guía para *Drácula 2*?

Lo estamos intentando: hemos enviado un representante de la revista a Transilvania para que negocie con el Conde Drácula, pero todavía no hemos recibido noticias suyas.

¿Cuál me aconsejáis: *Driver 2* o *Silent Hill*?

Es como si nos preguntaras qué preferimos, si el helado de fresa o los spaghettis a la carbonara... Son dos juegos muy diferentes, pero ambos una elección excelente dentro de sus géneros (*Driver 2* en acción y *Silent Hill* en terror).

En mi barrio oí un rumor que decía que el *FF VIII* es mejor que el *FF IX*. ¿Es cierto?

Depende. ¿De qué depende? De según cómo lo mires todo depende... Veamos: a nivel global *FF VIII* nos pareció más redondo y rompedor; en cambio, *FF IX* es más fiel a la saga, y aunque a nivel técnico es insuperable, su final es muy irregular.

A LA RICA CONTINUACIÓN...

MARCOS MARTÍN (ALBACETE)

Hola amigos de *PlanetStation*. Os sigo desde el número 29, aunque me faltan el 31, 32, 33.

Vemos que nos sigues 'fielmente', amigo Marcos. ¡Sigue así, y pronto tendremos que dormir debajo de un puente como Carpanta!

¿Habrá continuaciones para estos juegos y saldrán para PS One: *Chase the Express, Vagrant Story, A Sangre Fría, Vampire Hunter D, C-12, Dragon Valor* y *The Legend of Dragoon*?

Si tu pregunta fuera una Primitiva, no habrías acertado ni el complementario: no hay proyectada secuela para ninguno de los juegos que mencionas, y si la hubiera vemos difícil que aparecieran para PS One.

¿Habrá algún día *Parasite Eve 3* y *Extermination 2*?

Vista la popularidad que tiene Aya Brea, es muy posible que la veamos duchándose otra vez, pero aún no se sabe nada. Le hemos preguntado al Gusano Paquito sobre la secuela de *Extermination* y tampoco hay noticias.

¿Qué tal está un juego llamado *D*? ¿A qué género pertenece?

Es una aventura gráfica de género terrorífico que, sin llegar al nivel de un *Resident Evil*, resulta bastante entretenida. Sin embargo, tiene dos pegas: una, que ya tiene unos añitos encima (es de 1996); la otra, que es más corto que las bermudas de El Fary.

¿Es cierto que *FF XI* será online?

Así es. Parece que tendrá muchos puntos en común con *Phantasy Star Online*, así que seguramente será un *action RPG* en el que podrán jugar hasta 3.000 jugadores simultáneos en cada servidor (lo que puede hacerlo peor que El Corte Inglés en época de rebajas).

¿Qué juego de horror me recomendáis que no sea: los *Resident, Silent Hill, Vampire Hunter D, Nightmare Creatures II, Parasite Eve II* y *Koudelka*?

Es una pregunta difícil, porque has mencionado lo mejorcito del género para PS One. Aunque no son del mismo nivel, también puedes disfrutar con *Clock Tower, Evil Dead: Hail to the King* y *Galerians*. Pero si tienes el valor suficiente y quieres pasar mucho miedo, no lo dudes: juega a *Hugo*.

¿*MGS2* O *FFX*?

MANUEL SÁNCHEZ (E-MAIL)

Espero que me contestéis, porque os COMPRO desde el número 12 y merezco ocupar un poco de espacio

en la revista por lo menos una vez en la vida.**

Pues ya sabes lo que toca: COMPRA 23 números más y podrás volver a aparecer en nuestras páginas.

Sois la caña de bambú con lo de las ferias de videojuegos. Siempre salís en una foto con personajes de la talla de Kojima. Holybear, ¿cómo lo conseguiste? ¿Cómo se lo pediste para que posara contigo en una foto? Y lo que es peor, ¿cómo aceptó Kojima posar con semejante ser? (Se ve que los japoneses no tienen miedo al ridículo) Es broma, enhorabuena, Holybear.

Holy consiguió su foto con Kojima gracias a su gran profesionalidad... aunque quizás también ayudaron las revistas 'picantonas' que le ofreció a cambio de posar con él.

Me acabo de agenciar el *Parappa* en una tienda de segunda mano y es totalmente alucinógeno. ¿Es cierto que va a salir el 2 para PS2?

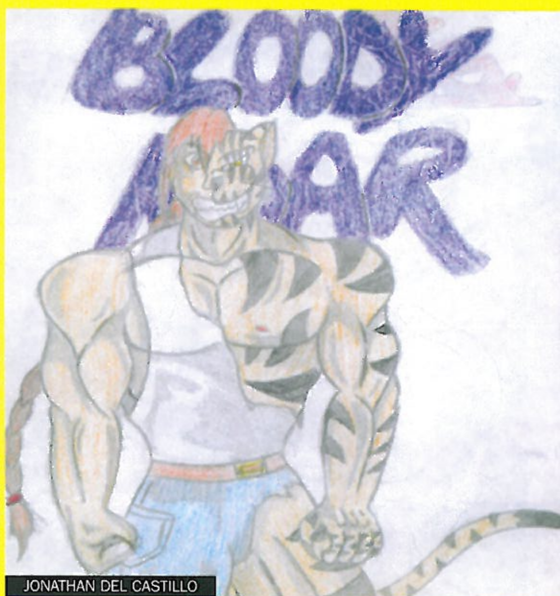
En realidad, *Parappa the Rapper 2* (deben haberse estrujado mucho las meninges para parir tan original título) fue publicado en Japón el pasado 30 de agosto, y sí, es para PS2. Lo mejor de todo es que, si todo va bien, a principios de año tendremos *Parappa* rapeando en las consolas de nuestro país.

Me he enterado de que el *Shenmue 2* también saldrá para PS2, así que podemos sentirnos felices y realizados ante tamaña obra jugable.

No lancemos las campanas al vuelo, Manuel. De momento la única versión confirmada es la de Dreamcast, y sólo hay una revista en todo el mundo (cierta publicación española) que ha hablado de una versión para PS2. Entre nosotros, de lo que se habla es de que Ryo acabará en la X-Box.

He jugado a la demo del *MGS 2* y es la p** en vinagreta, pero me gustaría que me dijerais qué juego tiene mejores gráficos: el *MGS 2* o el *FF X*. Ya sé que no es justo porque el *MGS 2* es una demo y el *FF X* es un juego completo, pero da lo mismo. Por lo que he visto el *FF X* tiene menos resolución, ¿no?**

¡Buf! ¡Es como intentar decidirse entre Angelina Jolie y Salma Hayek! Tanto *MGS 2* como *FF X* tienen un nivel gráfico asombroso: la mayor diferencia es que el segundo usa una paleta de colores más amplia que el juego de Kojima. De todas formas, *MGS 2* todavía no se ha publicado, o sea que tiene bastantes números para superar gráficamente a la última obra de Square.



JONATHAN DEL CASTILLO



TIFA

TODO SOBRE *FINAL FANTASY: LA FUERZA INTERIOR*

PATRICIA RACIONERO
(GETAFE, MADRID)

Hola, coleguillas de la *Planet*. Soy Patricia, tengo 12 años y empecé a leer vuestra revista por un amigo que me dejó un número y así me la compré yo y la sigo leyendo.

Así nos gusta, que la afición por *Planet* se vaya extendiendo por el país cual plaga de *legionella*...

¿Sabéis si además del proyecto de un *Crash Bandicoot* plataformero para PS2 harán algo más? ¿Será de Eurocom, los creadores de *Crash Bash*? ¿Se volverá a dedicar Naughty Dog a su Crash?

Pues no, de momento el único proyecto protagonizado por Crash será el juego para la negra de Sony. Y dudamos que Naughty Dog vuelva a programar juegos de Crash, teniendo en cuenta que se están llenando los bolsillos sin hacer nada cual directivo de Gescartera. (y además, tienen entre las manos otro bombazo como *Jak and Daxter*, que estas Navidades revolucionará los circuitos de las PS2 españolas).

He visto la película de *Final Fantasy* y sólo tengo unas pocas palabras: J*-d. Así que decidme, porque terminó de forma muy extraña... ¿sabéis si habrá segunda parte?**

Es cierto que el final es más raro que un perro verde con topos rosas, pero ya bastante alargada está la historia con ese final 'tipo *Akira*' como para que encima haya secuela. Habrán más filmes de *Final Fantasy*, y reaparecerá Aki Ross, pero serán historias distintas.

¿Saldrá la banda sonora de la peli?

Si Los Pecos siguen publicando discos, ¿por qué no iban a sacar la música de *Final Fantasy*? Además, teniendo en cuenta la calidad del trabajo de Elliot Goldenthal (no nos extrañaría nada que lo nominaran a los Oscars), es bastante probable.

Y por último, ¿sabéis si saldrá algún juego medianamente bueno para PS One?

¿Medianamente bueno? ¿Tú has visto el sumario de este número? ¿Qué nos dices de *Spiderman 2*, *Perro y Lobo*, *Breath of Fire IV* o *Megaman Legends 2*, por no mencionar el inminente *Syphon Filter 3*?

¿Algún juego de la peli *Final Fantasy* para PS2?

Rotundamente no. No obstante, si te sirve de consuelo, el DVD de la película tendrá opciones especiales para la PS2: por ejemplo, en ciertas escenas podrás cambiar de cámara.

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES JUEGOS N 35
Juan Aarón Santana LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

CONCURSO EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS (PLANET 33)
Álvaro Salea Benito MONROY (CÁCERES), Alexander Sáez CASTRO-URDIALES (CANTABRIA), Javier Tello BARCELONA, Carlos Kompier CAMPO-CAMARA (GRANADA), Roger Baylina TREMP (LLEIDA), José Luis Zambruno SEVILLA, Ana C. Ruiz MENDAVIA (NAVARRA), Pedro Huertas FELANITX (MALLORCA), María Rosario, MONZÓN (HUESCA), Salvador Carrasco MARBELLA (MÁLAGA), Andrea Manjón BILBAO, Alejandro García LOGROÑO, Miguel Florido MÁLAGA, Javier Carrera LAS PALMAS DE GRAN CANARIA, David Álvarez MIERES (ASTURIAS), Joan Miralles CORNELLÀ (BARCELONA), Francisco Hidalgo BADALONA (BARCELONA), Óscar Hernández VITORIA, Pablo Cabeza SAN SEBASTIÁN, Alberto Valcárcel (BARCELONA), Daniel Carrasco BARCELONA, Alberto Naveira OURENSE, Víctor Javier García MADRID, Jonathan García LUGO DE LLANERA (ASTURIAS), Roberto Febles Viso ADEJE (TENERIFE), Pablo Antonio García OVIEDO (ASTURIAS), Rafael Camacho BADAJOZ, Marina Román ASTORGA (LEÓN), Sergio del Valle SAN FERNANDO (CÁDIZ), David García BARCELONA

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Muchos de vosotros reclamáis algún truco para este survival horror. Pues bien, tan sólo hemos podido encontrar el siguiente:

Amuletos infinitos

Recoge un Amuleto de Grabación en cualquier habitación. Guarda el juego en cuanto lo hayas cogido. De esta manera, verás que hay otro amuleto exactamente en el mismo sitio donde habías cogido el último una vez hayas cargado tu partida. Esto te permitirá grabar todas las veces que quieras sin tener que gastar amuletos. Asimismo, **Christian Rodríguez**, de Illera, Granada, nos pregunta acerca de la localización de los libros para el puzzle de la Biblioteca. Teniendo en cuenta el orden en que hay que empujarlos tal y como escribió Richard Morton (Luz/Oscuridad/Oscuridad/Luz), deberías encontrarlos:

1: Al final del tercer rellano, justo en la última librería de todas

2: En la librería que hay cerca del interruptor de la luz en el primer piso

3: Justo al lado de las escaleras del primer piso.

4: En la tercera 'pantalla renderizada' del tercer rellano, a la izquierda de la pantalla. Hay un hueco entre librerías; el libro correcto está a la izquierda de éste.

BREATH OF FIRE IV

Localización de las gemas

Water gem

La encontrarás con Fou-Lu en Sanctum, al principio del capítulo 3.

Fire gem

La encontrarás con Ryu en el monte Giga, cuando entres por primera vez en la regiós Shikk en el capítulo 3.

Earth gem

La encontrarás con Ryu en Saldine Flats, cuando estés cruzando desde Pabpab hacia el continente occidental.

Flawed gem

La encontrarás con Ryu en Enjhou, en las profundidades del templo. Podrás acceder a ello después de llegar a Chiqua.

Wind Gem

La encontrarás con Ryu en el bosque quemado, al oeste de la tumba del Emperador. Una vez que hayas ido allí con Ryu, ve hacia el mapa marcado con '?', el lugar donde Fou-Lu quedó fuera de combate. Sube la ladera de la montaña al lugar donde se quemó el bosque, y busca la Wind Gem en un camino lateral situado al final del todo de la pantalla.

Masters

La siguiente lista te muestra cómo puedes conseguir los distintos Masters que te ofrece el juego.

Abbess

Habla con ella en Village of Chek después de charlar con todos los dragones en sus formas físicas.

Bunyan

Consigue ser aprendiz del resto de los otros once Masters. Entonces deberías encontrar a Bunyan situándote en el interrogante que hay en la Highway, y dirigirte desde allí a un pasaje secreto situado cerca de la montaña. Sube hasta su cabaña y habla con él.

Gyorim

Después de conseguir 3.000 puntos pescando, habla con la rana pescadora de Lyp.

Kahn

Después de derrotarle por tercera vez, puedes encontrarle en el continente occidental más elevado, en un punto con una interrogación cerca de las mareas fluyentes.

Kryrik

Después de lo ocurrido en el viaje por mar, vuelve a hablar con Shikk. Te tomará como aprendiz sólo si consigues 25 golpes o más en un solo combo (¡practica Chek!).

Lyta

Después de lo ocurrido en el viaje por mar, habla con Sister Lyta en el orfanato de Synesta. Deberías haber aprendido a estas alturas Ward para que te tome como aprendiz.

Marlok

Compra el 'tesoro' a la rana de Sarai por 500 zenny. Ve de ciudad en ciudad comerciando con él hasta que consigas un Tin Ball o algo mejor. Ahora, ve a hablar con Marlok en Synesta después de acabar el evento del Sandflier.

Momo

Habla con ella en el molino de Wyndia.

Njomo

Después de trabajar con la Faerie Village, ve al lugar con el interrogante que marca una casa. Habla con el hada que hay en el piso de arriba.

Rwolf

Habla con él cerca de la entrada de Kurok.

Stoll

Después de los acontecimientos con Marlok, dale todos tus Zenny en el Bandits Hideout.

Una

Después de derrotar por segunda vez a Kahn, habla con ella en Worent.

DARK CLOUD (PS2)

Mazmorra extra

Tras acabarte el juego, podrás salvar tu posición. Una vez hayas guardado, carga el archivo para acceder a un nuevo escenario que aparecerá en el mapa del mundo. Es una nueva mazmorra extremadamente difícil con 100 pisos... quedas advertido.

EVIL DEAD

Continuar atacando con la motosierra

Pulsa L2 + X para encender y apagar la motosierra y pulsa X para atacar. Después de algunos intentos, conseguirás clavar la motosierra en el cuerpo de tu oponente. Cuando esto ocurra, pulsa X de nuevo para acabar definitivamente con él.

Más energía

Dispara o utiliza el hacha en las criaturas que corren por el recibidor en la fortaleza. Normalmente dejarán caer una pequeña cantidad de energía, cosa muy de agradecer para mantener a Ash vivo.

Gran botiquín

Enciende la motosierra y acaba con los Deadites o los Hell Billys. Después de que les hayas dado jarabe de sierra, utiliza el hacha y golpéalos. Cuando mueran, normalmente soltarán un botiquín de los grandes.

Una de setas

Cerca de la barbacoa que hay en el campo encontrarás una seta roja o marrón. Lárgate de la zona de la barbacoa y vuelve. Encontrarás de nuevo otra seta roja o marrón. Puedes repetir esta operación unas siete u ocho veces hasta que se te acabe el chollo.



FEAR EFFECT 2

¡Olé el arte!

Introduce el disco 4 del juego. En la pantalla de inicio, donde sale el mensaje 'Press Start', pulsa ●, ●, ■, L2, ■ y conseguirás que la pantalla emita un extraño brillo. Ahora ve a Options, y entra en Extras para encontrar desactivada la galería de arte. Sólo debes pulsar ← / → para ver diversas ilustraciones... incluyendo algunas como las que te mostramos.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Modo Profesional

¿Te parece fácil este juego? ¿Eres capaz de pasarte el peor de los circuitos bostezando y con una mano a la espalda? Prueba lo siguiente. En el modo Arcade, selecciona Difícil en la pantalla de selección de dificultad. Ahora, sólo debes mantener apretados L1 + R1 para entrar en el modo Profesional... y saber lo que es bueno.



MEGA MAN LEGENDS 2

Mega Man oscuro

Debes buscar un cerdo cerca de la casa de Shu y sus hermanos en la isla Carbania. Cuando lo encuentres, no dejes de darle de patadas. Continúa dándole jarabe de bota hasta que Mega Man y el cerdo se vuelvan completamente negros. Cuando acabes, la gente empezará a echarte en cara tu comportamiento por actuar de esa manera contra una criatura (de ahí el nombre y color actuales, Dark Mega Man). Si haces esto, no podrás pasar el juego del Alcalde de la isla Manda.

Desbloquear todas las dificultades

Completa una vez el juego. Salva la partida. Ahora, cuando en el menú principal selecciones la opción Game Start, podrás elegir el empezar el juego en los niveles Easy, Normal, Hard o Very Hard.

¡Qué cerdo!

Después de destruir la base de Glyde, Shu te dará un cerdo. Véndelo por 5.000 zenny. Sobre todo, no se lo des a la chica que está en la isla Nino, porque se lo comerá (como ya te había advertido en su momento Shu).

MEGA MAN X5

Armadura Super Nova

Resalta a X en la pantalla de selección de personajes. Ahora debes pulsar ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. Escucharás un extraño sonido. Ahora sólo tienes que pulsar ●, y obtendrás la armadura Super Nova.

Armadura Fourth

Resalta a X en la pantalla de selección de personajes. Ahora debes pulsar ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. Escucharás un extraño sonido. Ahora sólo tienes que pulsar ●, y obtendrás la armadura Fourth.

Armadura Black

Resalta a Zero en la pantalla de selección de personajes. Ahora debes pulsar ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑. Escucharás un extraño sonido. Ahora sólo tienes que pulsar ●, y obtendrás la armadura Black.

Armadura Falcon

Éstas son las distintas partes para formar la armadura Falcon, y su localización:

Piernas

Están en el área de Grizzly Slash. Después de la sección del tren, en las cavernas, hay un escondrijo. Utiliza la C-Sword para acceder a ellos.

Cuerpo

En el área de Duff McWhalen, cuando el agua empieza a bajar, utiliza el G-Shaver y abre la cápsula bloqueada.

Cabeza

Debes recoger todas la E. Spheres mientras vas en el vehículo motorizado en el área de S. Adlers.

Brazos

Los encontrarás en el área de Izzy Glow. Debes destruir el Plazma Cannon después de las escaleras en espiral, y una vez hayas pasado, coge los brazos.



NBA STREET (PS2)

Equipo Leyendas Callejeras

Debes ganar el City Circuit para desbloquear el equipo de las Leyendas Callejeras. En este equipo podrás jugar con Biggs, Bonafide, Drake, DJ, Takashi, Stretch y, por supuesto, Michael Jordan.

Haciendo trampas

En la pantalla Vs. (la que pone el mensaje 'Enter cheats' arriba) que aparece antes de cada encuentro debes introducir los siguientes códigos. Los números que hemos empleado indican el número de veces que debes pulsar, en este orden, ■, ▲, ●, y ✕ para cambiar los iconos que hay en la parte inferior de la pantalla. Por ejemplo, 4-1-2-1 significaría ■ x4, ▲, ● x2, ✕. Una vez lo hayas hecho, sólo te queda pulsar cualquier dirección en el mando para activar el código correspondiente, y ver el nombre del truco aparecer en pantalla. Por cierto, si eres especialmente rápido puedes introducir más de un código por juego.

Cabezones: 4-1-2-1
Cabecillas: 4-2-0-2
Jugadorcillos: 4-0-4-0
Joe 'The Show' primaveral: 1-1-0-1
Joe 'The Show' veraniego: 1-0-0-1
Joe 'The Show' atlético: 1-2-0-1
Pelota de la ABA: 0-1-1-0
Pelota de playa: 0-1-1-2
Pelota medicinal: 0-1-1-3
Pelota NuFX: 0-1-3-0
Pelota de fútbol: 0-2-1-0
Pelota de volley: 0-1-1-4
Pelota WNBA: 0-1-2-0
Equipaciones reales: 0-0-1-1
Equipaciones 'casuales': 1-1-0-0
Calcetines de la ABA: 4-4-4-4
Aros explosivos: 1-2-4-0
Turbo ilimitado: 2-0-3-0
Turbo: 1-4-4-3
Mega mates: 3-0-1-0
Sin mates: 3-0-1-2
Tiros fáciles: 2-1-3-0
Tiros difíciles: 2-2-3-0
Poder definitivo: 3-1-1-0
Capitán acelerado: 3-0-2-1
Mejorar maniobras: 3-2-1-0
Mejorar bloqueos: 3-3-1-0
Mejorar robos: 3-4-1-0
Más rompejuegos: 1-4-3-2
Menos rompejuegos: 1-3-4-2
Sin rompejuegos: 1-4-4-2
Menos bloqueos: 3-1-2-3
Menos robos: 3-1-4-0
Sin alley-oops: 3-4-1-2
Sin canastas de 2: 3-3-0-3

Nombres de los jugadores: 0-1-2-3
Sin indicadores de jugadores: 4-0-0-4
Sin indicadores de tiros: 4-3-2-4
Sin tiempo límite para tirar: 4-4-0-3
Sin repeticiones: 1-2-1-1
Sin pantalla HUD: 1-4-1-2
Desactivar trucos: 1-1-1-1

PSYCHIC FORCE 2

En respuesta a nuestro lector **Antonio Sanz** de Valladolid, os ofrecemos la manera de jugar con tres personajes extra en el notable beat'em-up *Psychic Force 2*.

Luchar como Genma
Acaba el modo Survival con cualquier personaje para desbloquearlo.

Luchar como Keith
Acaba el modo Arcade usando los diez personajes principales.

Luchar como Wong
Acaba el modo Story usando los diez personajes principales.

QUAKE III (PS2)

Victoria instantánea
Mientras estés jugando un juego (sin necesidad de pulsar pausa), mantén apretados L1 + R1 + R2 + Select y pulsa ×, ●, ■, ▲, ×, ●, ■, ▲. De esta manera obtendrás una victoria inmediata y podrás acceder el siguiente nivel.

RUMBLE RACING (PS2)

Trucos a toda velocidad
Para introducir los siguientes códigos, debes ir a Game Options, Load and Save y pulsar una dirección del mando para hacer aparecer la opción Password.

Buckshot
Introduce la contraseña UBTCKSTOH.
Cobalt
Introduce la contraseña TLACOBTLA.
Gamecus
Introduce la contraseña BSUIGASUM.
High Roller
Introduce la contraseña HGIROLREL.
Interceptor
Introduce la contraseña CDAAPTNIA.
Redneck Rocket:
Introduce la contraseña KCEROCTEK.
Revolution
Introduce la contraseña PTOATRTOI.
Road Trip
Introduce la contraseña ABOGOBOGA.
Sporticus
Introduce la contraseña OPSRTISUC.
Stinger
Introduce la contraseña AMHBRAAMH.
Thor
Introduce la contraseña THTORHROT.
Van Itty
Introduce la contraseña VTYANIYTT.
Vortex
Introduce la contraseña 1AREXT1AR.
XXS Tomcat
Introduce la contraseña NALDSHHSD.
Pro cup 2, circuito Falls Down y coche Cataclysm
Introduce la contraseña P1PROC1PU.
Pro cup 3, circuito The Gauntlet y coche EsCargot
Introduce la contraseña Q2PROC2YT.
Elite cup series, circuito Surf and Turf, coches clase Elite y coche Road Kill
Introduce la contraseña AEPPROPUC.
Elite cup 2, circuito Coal Cuts, coche Jolly Roger
Introduce la contraseña ILETEC1MB.
Elite cup 3, circuito Wild Kingdom, coche Malice
Introduce la contraseña ILCTEC2VB.
Elite cup 4, circuito Over Easy, coche Direwolf
Introduce la contraseña ILQTEC3PU.
EA Elite cup, circuito Outer Limits, coche Blue Devil
Introduce la contraseña LEAITEPUC.
Vídeo Grand Champion, EA Stunt Cup
Introduce la contraseña YEAMPLOWW.
Circuito Circus Minimus
Introduce la contraseña ZEAGTLUKE.

SSX (PS2)

Tabla Mallora
Ve al menú de Opciones y mientras mantienes apretados L1 + L2 + R1 + R2, pulsa ● x5, ×, ▲, ■. Cuando empieces una carrera o una sesión de demostración, estarás utilizando la tabla Mallora (aunque no aparezca en la pantalla de selección), que te permite hacer saltos mayores, proporcionando de esta manera más tiempo para realizar trucos.

Estadísticas al máximo
Ve al menú de Opciones y mientras mantienes apretados L1 + L2 + R1 + R2, pulsa × x7, ■. Ahora, cada personaje tendrás sus características al máximo.



THE MUMMY

Códigos de bonus
Para introducir los siguientes códigos, debes hacer lo siguiente. Comienza una partida. Pausa el juego y sal de la partida. Selecciona Replay Level, y dentro de esta opción, entra en Bonus Game Modes. En la siguiente pantalla, selecciona Enter Code, de manera que puedas activar cualquiera de estos trucos. Éstos aparecerán en la lista que se encuentra en la parte superior, donde pueden activarse o desactivarse.

Nivel de bonus
▲, ×, ▲, ●, ■, ▲, ●, ×

Vidas infinitas
●, ●, ▲, ●, ×, ■, ■, ×

Invulnerabilidad
▲, ×, ●, ●, ■, ×, ▲, ■

Todas las armas disponibles
●, ■, ●, ×, ×, ▲, ▲, ■

Munición infinita
×, ▲, ×, ■, ●, ▲, ■, ▲

VAGRANT STORY

Nuestro lector e inquieto escritor en sus ratos libres **Efrén Fonte,** de Lleida, intenta conseguir todos los títulos del único, el inimitable, el magnífico *Vagrant Story*. Aquí tenéis una lista de los 32 títulos, y lo que hay que hacer para conseguirlos todos (tarea que exige toneladas de paciencia, os lo aseguramos).

Seeker of Truth: Acaba el juego una vez
Ruler of the Fallen City: Completa el juego en menos de 10 horas
Successor of the Legacy: Encuentra el 100% de las cajas de tesoro
Finder of Dark: Descubre el 100% del mapa del juego
Destroyer of Gaeus: Acaba con Damascus Golem
Hunter in the Snowfield: Acaba con Masques Crab
Ally of the Wood: Acaba con Ravana

Slayer of the Wyrm: Acaba con Dragon Zombie
Vanquisher of Death: Acaba con Death y Ogrezon
Warrior of Asura: Acaba con Vishnu
Conqueror of time: Acaba con todos los desafíos de tiempo con un grado de Excellent
Sparkling Warrior: Realiza una cadena de 30 golpes
Bearer of the New World: Encuentra la Golden Key
Hoard-Finder: Encuentra la Chest Key
Ruler of Power: Consigue todas las Break Arts
Hand of Skill: Consigue todas las Battle Abilities
Searcher of Luck: Completa el juego... ¡sin grabar!
Holy Traveler: Completa el juego sin usar la magia
Pride Fighter: Completa el juego sin usar Battle Abilities
Proud Warrior: Completa el juego sin usar Break Arts
Blood-Thirsty Conqueror: Derrota más de (¡glups!) ¡5.000! enemigos de cada tipo
Respecter of Fighting: Ataca más de 5.000 veces con cada arma
Silent Assasin: Ataca con daga más de 500 veces
Great Swordsman: Ataca con espada más de 500 veces
Master of Blades: Ataca con espadón más de 500 veces
Steel Dragoon: Ataca con hacha y maza más de 500 veces
Earth Shaker: Ataca con gran hacha más de 500 veces
Sweeper of the Dark: Ataca con bastón más de 500 veces
Cleric Looking for Truth: Ataca con maza pesada más de 500 veces
Spearsman of the Gale: Ataca con lanza más de 500 veces
Heaven's Huntsman: Ataca con ballesta más de 500 veces
Master Martial Artist: Ataca con las manos desnudas más de 500 veces

Derrotar a Asura
Para derrotar a Asura, lo mejor es utilizar el hechizo Leadbones. Con ello no sólo reducirás su agilidad, sino que acabarás con su potente Surging Balm. Después, deberías ensañarte con sus piernas para que acabe con una penalización del 50% al movimento, de manera que se mueva tan lentamente que te dé tiempo a hacer lo que quieras. Por supuesto, teniendo en cuenta que su hechizo más potente es Judgment (con afinidad a Light), deberías lanzar Magic Ward y vigilar que tu armadura no sea débil con Light.

WACKY RACES (PS2)



Todos los desafíos y pistas
Entra en modo Arcade. Selecciona un coche y un nombre, y entra en opciones. Accede a la sección Trucos, e introduce como contraseña CHIMPGIVEAWAY.

Todos los autos
Entra en modo Arcade. Selecciona un coche y un nombre, y entra en opciones. Accede a la sección Trucos, e introduce como contraseña MONKEYSPOILERS.

Todas las habilidades
Entra en modo Arcade. Selecciona un coche y un nombre, y entra en opciones. Accede a la sección Trucos, e introduce como contraseña GADGETCLEAROUT.

Modo invencible
Entra en modo Arcade. Selecciona un coche y un nombre, y entra en opciones. Accede a la sección Trucos, e introduce como contraseña THOSEWACKYKIDS.

Modo Peques Locos
Entra en modo Arcade. Selecciona un coche y un nombre, y entra en opciones. Accede a la sección Trucos, e introduce como contraseña FASTCARSAGOGO.

CÓDIGOS

ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS –COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS– HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS NO FUNCIONEN.

MEGAMAN X5

Energía infinita
8009A0FC 2020
Disparo Ultra Buster
8009A13C FFFF
C-Shot infinito
8009A14A 0121
Vidas infinitas
300D1C45 0004
Tener todas las armas
3009A169 00FF
Andar sobre pinchos
D0074634 72E8
80074634 5F90
D0038B9C 0012
80038B9E 1000
D0038BF0 0018
80038BF2 1000
C-Shot / Dark Hold infinitos
8009A14A 0120
Dark Hold / C-Flasher infinitos
8009A14C 0120
Goo Shaver / Twin Dream infinitos
8009A14E 0120
Ground Fire infinito
8009A150 0120
Tri-Thunder infinito
8009A152 0120
F-Laser infinito
8009A154 0120
Spike Ball infinito
8009A156 0120
Wing Spiral infinito
8009A158 0120
Todas las municiones infinitas
D003F82C 1823
8003F832 2400
Horas para la colisión infinitas
800D1CAE 0040
Activar X-Buster
300D4F56 0001
Activar Wing Spiral
300D4F57 0001
Activar C-Shot
300D4F58 0001
Activar Spike Ball
300D4F59 0001
Activar Tri-Thunder
300D4F5A 0001
Activar Dark Hold
300D4F5B 0001
Activar F-Laser
300D4F5C 0001
Activar Ground Fire
300D4F5D 0001
Activar Goo Shaver
300D4F5E 0001
Activar Giga Attack
300D4F5F 0001
Activar restaurador de energía
300D4F60 0001
Activar barra de energía
300D4F61 0001
Activar barra de energía de arma
300D4F62 0001
Salir de un nivel
300D4F63 0001
Activar EX
300D4F67 0001

MEGAMAN LEGENDS 2

Zennys infinitos
8009C820 FFFF
Zennys al máximo
8009C820 967F
8009C822 0098
Tiempo 0:00:00
8009C818 0000
8009C81A 0000
Energía infinita
8008C120 0200
Energía al máximo
8008C122 0200

EVIL DEAD

Energía infinita
80076C14 0064
Munición infinita pistola Knowby
80077768 03E7
Combustible infinito para motosierra
80077870 00FF
Motosierra con filo damasquinado
8007786C 000D
Motosierra siempre encendida
80077890 0002
Acceso a los baúles y guardar donde queramos
D01310A4 0000
801310A4 0001

RÁNKINGS

LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PSX

1 DIGIMON WORLD
2 GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
3 FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
4 METAL GEAR SOLID BAND
5 ALONE IN THE DARK: TNN
6 BREATH OF FIRE IV
7 SYPHON FILTER 2 (PLATINUM)
8 ISS PRO EVOLUTION 2
9 TEKKEN 3 (PLATINUM)
10 COLIN MCRAE RALLY 2 (PLATINUM)

PS2

1 GRAN TURISMO 3 A-SPEC
2 ONIMUSHA: WARLORDS
3 EXTERMINATION
4 THE BOUNCER
5 MOTO GP
6 LA FUGA DE MONKEY ISLAND
7 CRAZY TAXI
8 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
9 TEKKEN TAG TOURNAMENT
10 FIFA 2001

N 64

1 EXCITEBIKE 64
2 BANJO TOOIE
3 KIRBY 64 (THE CRYSTAL SHARDS)
4 LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK
5 MARIO TENNIS
6 MARIO PARTY 2
7 PERFECT DARK
8 POKÉMON SNAP
9 POKÉMON STADIUM + TRANSFER PAK
10 TUROK: RAGE WARS

DREAMCAST

1 SONIC ADVENTURE 2
2 RESIDENT EVIL 3
3 SOUL CALIBUR
4 THE HOUSE OF THE DEAD 2 (+PISTOLA)
5 VIRTUA TENNIS
6 CRAZY TAXI 2
7 ALONE IN THE DARK 4: TNN
8 OUTTRIGGER
9 SONIC ADVENTURE
10 METROPOLIS STREET RACER

Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

LOS 10 MEJORES (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

3 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

4 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

5 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 10**

6 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

7 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

8 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

9 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

10 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **8.490** ANÁLISIS **PLANET 18**

¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES*!

ENVÍANOS TU RÁNKING CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO) A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
C/ Joventut, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 652 45 25



RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 34**

2 DEAD OR ALIVE 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 27**

3 MOTO GP
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

4 ONIMUSHA: WARLORDS
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **10.990** ANÁLISIS **PLANET 34**

5 ZOE
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 31**

6 SSX
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **10.490** ANÁLISIS **PLANET 28**

7 TEKKEN TAG TOURNAMENT
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

8 FIFA 2001
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **10.490** ANÁLISIS **PLANET 28**

9 SHADOW OF MEMORIES
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 30**

10 QUAKE III
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
PRECIO **10.990** ANÁLISIS **PLANET 32**



LOS MEJORES DEL MES

1 NBA STREET
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **DEPORTIVO**

2 PERRO Y LOBO
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **PUZZLE**

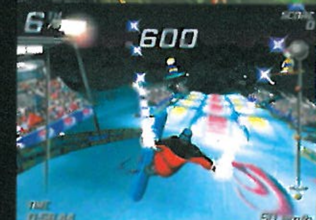
3 BREATH OF FIRE IV
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **RPG**

4 DARK CLOUD
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**

5 FREAK OUT
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **PLATAFORMAS**







LOS MÁS ESPERADOS

1 METAL GEAR SOLID 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

2 DEVIL MAY CRY (PS2)
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**

3 FINAL FANTASY X (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**

4 SYPHON FILTER 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**

5 MAXIMO (PS2)
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **ARCADE**







RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO 3.490 ANÁLISIS PLANET 6

2 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 22**

4 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

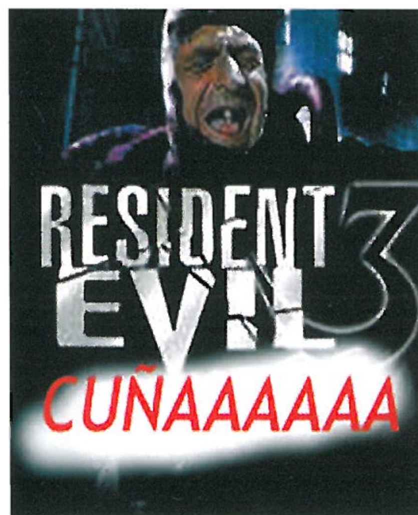
5 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

RESIDENT EVIL 3: CUÑAAAAAAA

Videojuego del Milenio desarrollado por **Ricardo Varela (Valladolid)**
Género **Patetic'em-up 1er** Premio **Pistola Falcon**

Como todos sabemos, Capcom es muy dada a las mínimas variaciones en sus juegos, haciendo centenares de versiones de sus clásicos. En esta ocasión se trata de una versión de *RE 3: Nemesis*, en la que se ha sustituido la vestimenta del zombie grandote amigo de los bazookas por un sombrerito tipo gitano (o andaluz) y, por desgracia, ya sólo le queda un diente (la granada que le tira Mikhail en la cara no sale gratis).

Asimismo, la famosa voz que dice "STAAAAAARS" dejará de sonar, ya que ahora nos perseguirá gritando 'CUÑAAAAA' y riéndose por cada chiste malo que cuentes. De hecho, la forma de ganarle en la batalla final es contarle "¿Por qué la gallina cruzó la carretera?" y cosas así. Caerá de culo de risa, momento en el cual tú le matarás tirándole la fruta (tomates y otras) y disfrutarás de un final sin el pesao de Cuñaaaaaaao llamándote: "C***, ¿has fumado un porro?".**
Y como curiosidad para los fans de *Crónicas Marcianas*, cuando anda bajo de vida (él) caminará jorobado diciendo "Po zí" mientras te arranca la cabeza, y poseerá dos modelitos de sombrero, uno naranja y la segunda vez que te lo pases, azul. Un juego que promete... promete ser una m***...**
Opinión Planet Demostrando unos amplios conocimientos del funcionamiento de la industria del videojuego, Ricardo Varela ha unido dos de las características más recurrentes de la carrera de Capcom: su afición a producir *remakes* de sus propios juegos y su tendencia a cruzar sagas (sin ir más lejos, *Capcom vs. SNK 2*). Fuentes bien informadas nos han asegurado que si esta fusión de *RE* con *Crónicas Marcianas* funciona, Capcom empezará el desarrollo de *Breath of Galindo*, un RPG ambientado en un mundo habitado por enanos con gafas controlado por un malvado mago llamado Sardà, que les obliga a ponerse ridículos vestidos para su diversión. ¿Estamos ante el nacimiento de una nueva licencia de éxito?



COLIN MCRAE 2.0

El Peor Truco por **Marcos Franch (Monzón, Huesca)**
Premio **Tarjeta 2Mb**

Tengo el *Colin McRae 2.0* y tengo un truco que puede ser entretenido y curioso. Un día estaba jugando a dicho juego, cuando apreté triángulo y R2 a la vez. Quería cambiar de cámara y no sé por qué apreté los dos a la vez. Pasó que el coche desapareció y sólo se veía la sombra del coche y la de las ruedas. Si no os gusta y lo queréis quitar, sólo tenéis que apretar el triángulo.

Opinión Planet: ¿Para qué sirve hacerse invisible en un *rally*? ¿Para que las vacas no te vean y se crucen en tu camino con más asiduidad? ¿Para poder atropellar espectadores inocentes sin recibir represalias? ¿Para que si el coche no te arranca no te conviertas en el hazmerreír de toda España? Nosotros sospechamos que lo que en realidad ocurre es que los programadores de Codemasters son fans de *El coche fantástico* e hicieron su personal homenaje a KITT con este curioso modo sigilo automovilístico.

MARCHA TOTAL

Videojuego del Milenio desarrollado por **Juan Aarón Santana (Las Palmas)**
Género **Aventura etílica** Premio de Consolación **Pad Hyper eXtreme**

La mecánica de juego es simple: te encuentras encerrado en tu habitación y debes intentar por todos los medios llegar al bareto de la esquina para ir de marcha con la comadrilla. ¿Aún no estáis convencidos? Pues veréis: consta de 12 fases (una por piso). Tú vives en el 12, claro está, pues debes llegar al bajo o la panda se irá sin ti.

El juego utiliza el modo sigilo de *MGS 2* llevado al extremo, en el que debes esquivar al cotilla de tu edificio (sí, el que vive mirando por la mirilla) o se lo dirá a tu madre. Los *final bosses* son geniales: sin palabras me quedo para el monstruo final, que es ni más ni menos que la Maruja que todos teméis... ¡¡Marujita Díaz!!, convertida en la portera de tu edificio. El juego de espionaje más real y más emocionante del último milenio.

Opinión Planet Este juego nos ha llegado al alma... Eso de que el objetivo sea tomarse unas copichuelas en el bar de la esquina ha hecho que nos identifiquemos todos fuertemente con él. Más de una vez hemos tenido que practicar la técnica del sigilo para escabullirnos al Bar Tulo a tomarnos una cervecitas para rebajar la tensión de hacer ésta vuestra revista...



FUERA DE ÓRBITA

¡PARTICIPA Y GANA!

Colabora con esta sección enviando Videojuegos del Milenio o Peores Trucos y gana la satisfacción moral de salir en las sagradas páginas de Planet... y algún que otro regalillo (Tarjeta de Memoria, Pistola, Mando...). Escribe a:
C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
o bien envía un e-mail a planet@intercom.es

LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAREMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.



CAPCOM GENERATIONS

¡A ESTO YO HE JUGADO!

DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
AÑO DE ORIGEN **1999**

A lo largo de la segunda mitad del año 1998, Capcom publicó una serie de recopilaciones para PSX de algunos de sus juegos clásicos bajo el nombre de *Capcom Generation*. Curiosamente, en un país habitualmente tan descuidado por el mercado videojueguil como el nuestro, tuvimos la suerte de disfrutar de los cuatro primeros ejemplares de la recopilación en un único y cómodo *pack* bautizado como *Capcom Generations*.

Cada uno de los CDs tenía su propio título y agrupaba juegos que tenían alguna relación entre ellos. Sin ir más lejos, el primer CD, bautizado como *Wings of Destiny*, agrupaba los tres shoot'em-ups aéreos que Capcom situó en la Segunda Guerra Mundial: *1942*, *1943* y *1943 Kai*. Por otro lado el segundo disco (sin duda, el mejor de los cuatro) se llamaba *The Chronicles of Arthur* y recopilaba la brillante saga *Ghost'n'Goblins*, incluyendo el mítico plataformas de ambientación terrorífica y sus secuelas para *coin-op* y para Super Nintendo, respectivamente *Ghouls'n Ghosts* y *Super Ghouls'n Ghosts*. Sobre el tercer CD, de nombre *The First Generation*, mejor correr un tupido velo, porque se trata de la agrupación de cuatro arcaicos juegos de Capcom que, sin embargo, sufren de una lastimosa mediocridad: se trata de los *shoot'em-ups Vulgus* (un nombre definitorio, sí señor) y *Exed Eyes*, el plataformas *Sonson* y el juego de puzzles *Pirate Ship Higemaru*. Por fortuna *Blazing Guns*, la cuarta recopilación, recupera el pulso de las dos primeras y aglutina tres magníficos shooters de acción: el entrañable *Commando* (que no tiene nada que ver con la película de Arnold Schwarzenegger), su magnífica secuela *no oficial* llamada *Mercs* (que aún se conserva muuuuy bien) y una curiosa variación de *Commando* ambientada en el Lejano Oeste de nombre *Gun Smoke*.

Se trata de nueve juegos (los cuatro de *The First Generation* comen aparte) que, pese a haber sido plenamente superados a nivel técnico, tienen una jugabilidad absolutamente inimitable.

EL SEGUNDO DISCO, SIN DUDA, EL MEJOR DE LOS CUATRO, SE LLAMABA THE CHRONICLES OF ARTHUR Y RECOPILABA LA BRILLANTE SAGA GHOST'N'GOBLINS



LA RECOPILACIÓN PERDIDA

No obstante, *Capcom Generation* no se quedó en cuatro recopilaciones, sino que apareció una quinta que, aunque parezca mentira, fue publicada en nuestro país... Sólo que en lugar de llamarse *Capcom Generation 5* se tituló *Street Fighter Collection 2*, ya que fue una recopilación de los clásicos *Street Fighter II: The World Warrior, Street Fighter II: Champion Edition* y *Street Fighter II: Turbo Hyper Fighting*. El lento discurrir de los combates puede chocar a los acostumbrados a los actuales *beat'em-ups* al estilo *Marvel vs. Capcom* (la conversión PAL es de pena), pero el encanto y la brutal jugabilidad de estas tres *coin-ops* clásicas no deja a nadie indiferente.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Dante, un tipo más duro que una estatua en granito de Schwarzenegger, es el único ser capaz de enfrentarse al mal en estado puro en *Devil May Cry*, la última superproducción de Capcom de la que tendréis amplia información el mes que viene.

¿Es que sólo los jugadores de PC tienen derecho a disfrutar del ROL con mayúsculas que ofrece el mundo de *Baldur's Gate*? La respuesta es un rotundo NO, tan rotundo como el artículo sobre este bombazo para PS2 que os estamos preparando.

Antes de la desaparición de la consola que le vio nacer, Gabe Logan quiere hacer disfrutar a los usuarios de PS One con *Syphon Filter 3*. ¿Qué nuevos retos le esperan al espía (con permiso de Snake) más duro de los 32 bits?

Como habréis podido leer en la sección *Cuenta Atrás*, este mes nos hemos quedado con las ganas de hablaros a fondo del magnífico e inimitable *Tony Hawk's 3*... algo que solucionaremos en *PlanetStation* número 36 (si conseguimos despegarnos del mando, las tablas, los *ollies* y demás).

A LA VENTA A MEDIADOS DE OCTUBRE

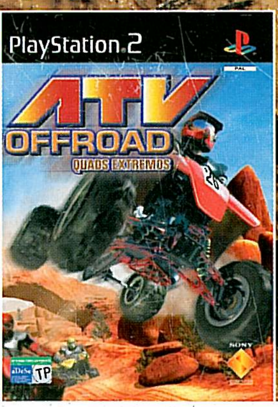
NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

Devil May Cry









Ensucia pero no mancha. Diviértete con las motos de 4 ruedas más cañeras. Salta, vuela y lleva el quad que más te gusta por las pistas más emocionantes y prueba hasta donde puede llegar tu instinto motero. Además con ATV Offroad, puedes jugar con tus amigos y hacer las piruetas más alucinantes que siempre has querido hacer. Ya sabes, es sólo barro.



PlayStation.2

www.scee.com/atvoffroad